

ISSN 1509-0558

CD-ROM: PEŁNA WERSJA MDK PL

+ dema GOTHIC, EMPIRE EARTH i MEDAL OF HONOR

nr indeksu 351555 • nr 3/2002 • 12.02.2002

CLICK!

Magazyn o grach komputerowych

Wszystko o grach • programach • komputerach • Internecie

84 STRONY PEŁNA WERSJA GRY TYLKO 6.50 ZŁ (W TYM 7% VAT)

SOUL REAVER 2 – THE LEGACY OF KAIN SERIES

MEDAL OF HONOR ALLIED ASSAULT

DO WYGRANIA 100 NAGRÓD!

Recenzje gier:

- Tony Hawk's Pro Skater 3
- Serious Sam Second Encounter
- Knights & Merchants The Peasants Rebellion

Wizardry 8

BONUS!

Wersje demo

- Gothic
- Empire Earth
- Medal of Honor SINGLE PLAYER

tu powinna być płyta CD-ROM

Wywiad z

Grzegorzem Rosińskim oraz twórcami gry HoMM 4

3/02 SPIS TREŚCI

Witajcie ponownie!

Mamy ledwie połowę lutego, a już można stwierdzić, że początek tego roku przejdzie do historii polskiej prasy komputerowej. Pewien zasłużony tytuł niespodziewanie zniknął z kiosków i nie wiadomo, co się z nim dalej będzie działo, kilka innych pism zmieniło barwy klubowe...

Jednak wszystkie te rewelacje z szerokiego świata nie mają większego wpływu na spokojne życie w naszej redakcji. Najważniejsze przecież jest, by przygotować dla Was na czas kolejny numer CLICKA!

Nadal też pracujemy nad dalszym udoskonalaniem naszego pisma – część nowych pomysłów graficznych prezentujemy także w tym miesiącu. Oprócz tego w numerze przeczytacie o najnowszych grach: MEDAL OF HONOR, WIZARDRY 8, TONY HAWK'S PRO SKATER 3... Mamy dla was też kilka niespodzianek: wywiad z twórcami HoMM 4 czy autorem „Thorgala". Poza tym, poradzimy wam, jaką płytę główną kupić, na co zwrócić uwagę przy instalacji Windows XP i jak wysyłać SMS z Internetu. Mamy dla was też poradniki (ETHERLORDS i WIGGLES) oraz ponad 100 gier do wygrania.

redakcja

Tu sojusznicy, tam konkurencja – oj, dzieje się...



Następny numer 12 marca!

Tak oceniamy

Tytuł, gatunek, producent
Niezbędne informacje dla każdego gracza. Gatunki gier: Strategia, RTS, Sportowa, Symulator, RPG, Arcade, Przygodowa, FPP, TPP.

Cena
Niestety, gry nie są za darmo. Ba, niektóre są nawet bardzo drogie!

Wymagania sprzętowe
W tym miejscu podajemy wymagania sprzętowe zalecane przez producenta.

Oceny Grafiki, Dźwięku, Frajdy
Tego nie trzeba tłumaczyć...

Krótkie podsumowanie
Nawet jeśli nie czytałeś całej recenzji, możesz dowiedzieć się najważniejszego! Przeczytasz też o wadach i zaletach danej gry.

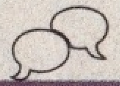
Ocena gry
Używamy szkolnej skali ocen, od 6 (dla prawdziwych przebojów) do... 1! Czasami zamiast oceny znajdziesz tu X, co oznacza, że widzieliśmy grę w wersji beta i na razie jej nie oceniliśmy.

Click Raider: Lost Action 6
Arcade / H.Bover / H.B. Soft
Cena: 10 zł | PC | GBC | GBA
Multi: ✓ | PSX | PS2 | DC
Wymagania sprzętowe: Pentium II 600, 32 MB RAM, 160 MB HDD, akcelerator 3D, karta dźwiękowa
Grafika 6 Dźwięk 6 Frajda 6
+ Doskonałe zajęcie na każdy nudny dzień, wieczór, popołudnie. Po prostu musisz to mieć
– Tak bardzo wciąga, że nie masz czasu na nic innego! Zarezerwuj sobie dużo czasu!
Prawdziwy hit wszech czasów i do tego stworzony w Polsce, bez pomocy sprytnych Japończyków, Anglików i Amerykanów...

Wersja polska
Wersję polską oznaczamy takim znaczkiem na stronie 

W tym numerze CLICKA!

 EXTRA

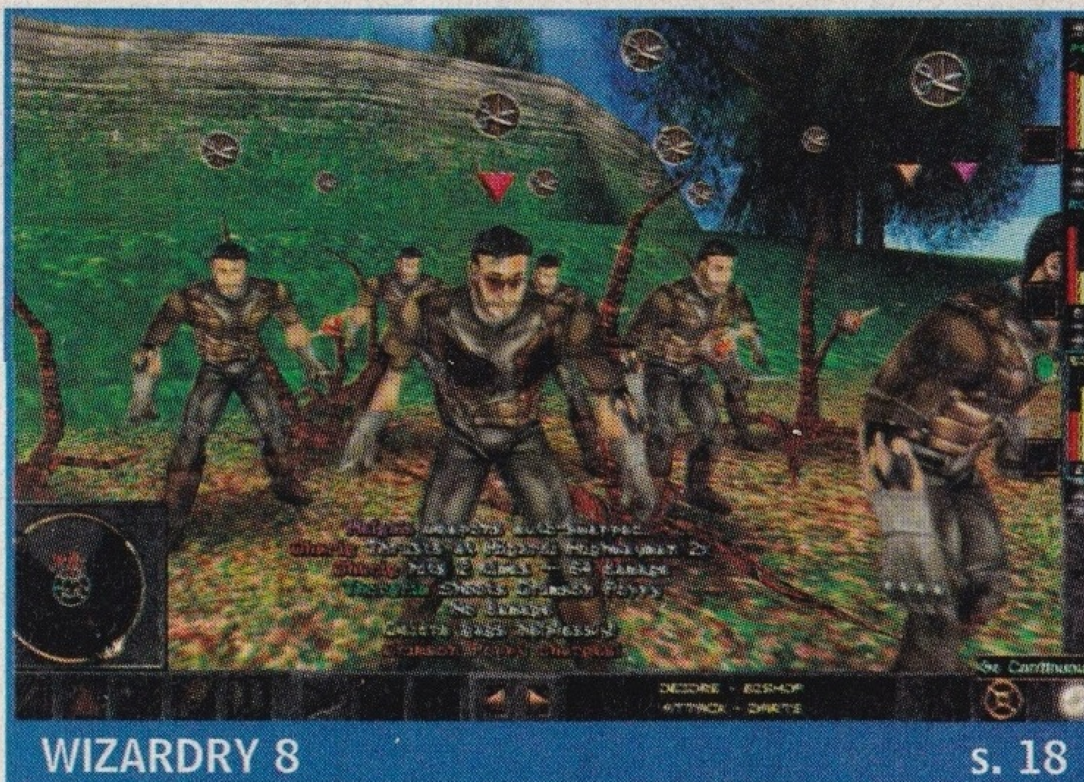
 ZAPOWIEDZI

 LISTA PRZEBOJÓW


MEDAL OF HONOR s. 22

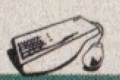

SERIOUS SAM: SECOND ENCOUNTER s. 28


TONY HAWK'S PRO SKATER 3 s. 34


WIZARDRY 8 s. 18

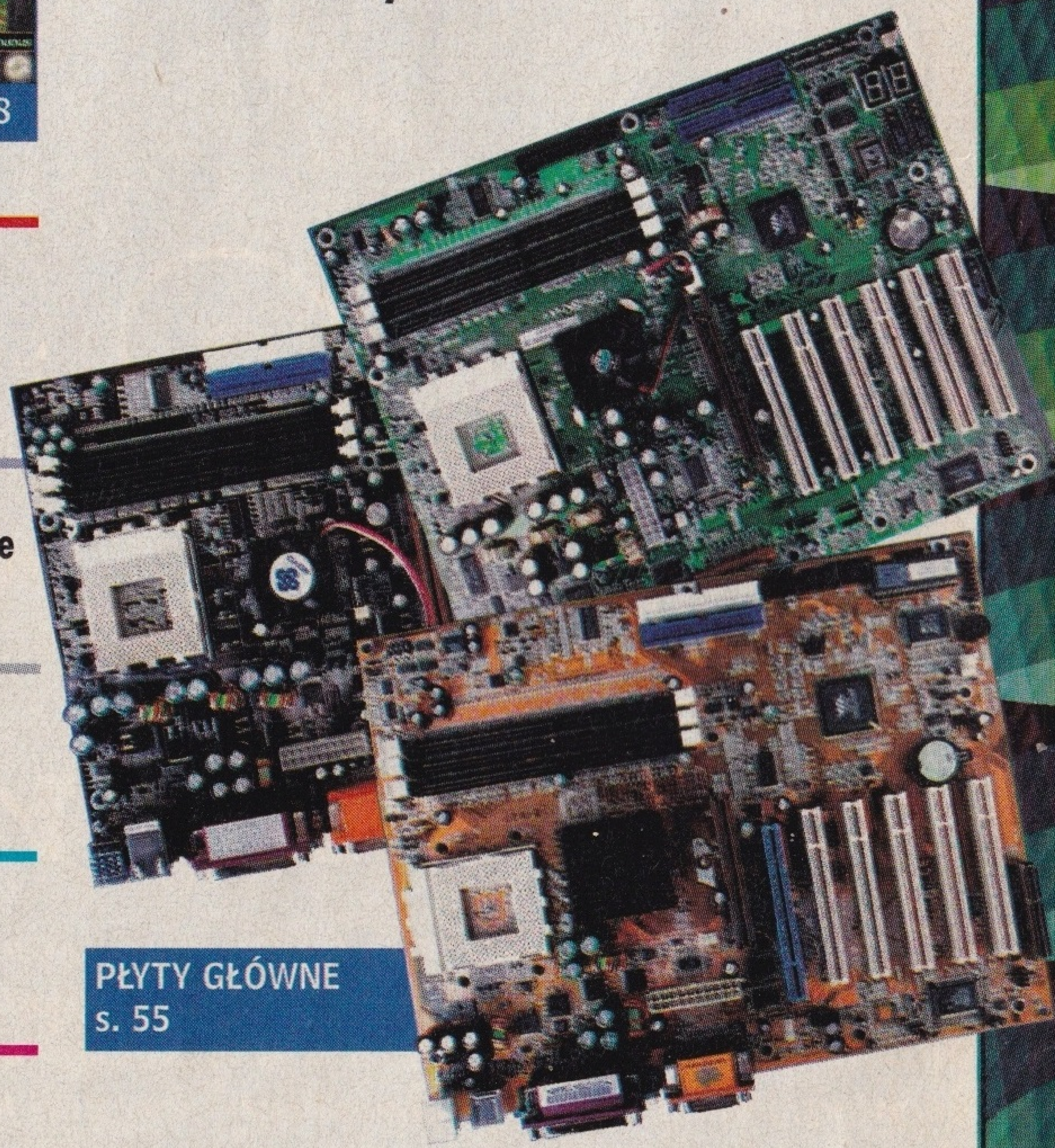
 TESTY

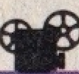
 PORADNIKI I KODY

 SPRZĘT

 PROGRAMY

 INTERNET


PŁYTY GŁÓWNE s. 55

 KINO

 NEWSY

 KONKURSY, LISTY

PL

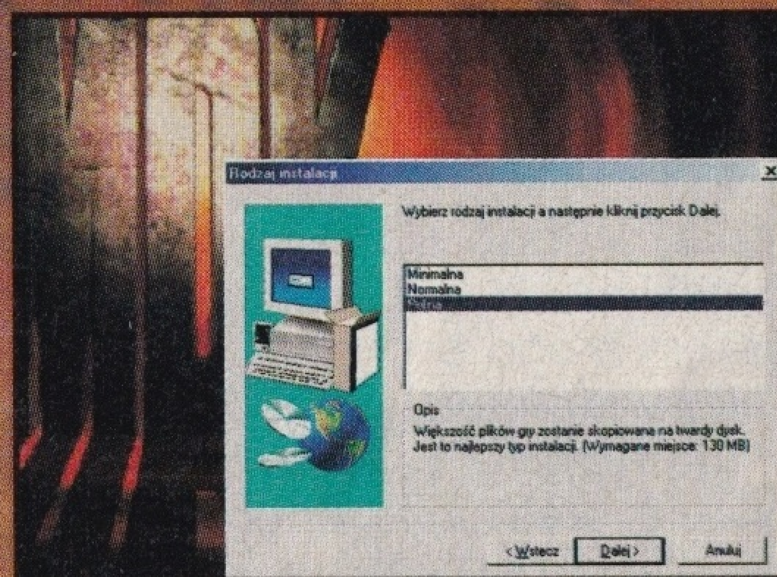
MDK

W tym miesiącu przygotuj się na solidną dawkę mocnych wrażeń. Jedna z ciekawszych gier wyląduje za chwilę w twoim czytniku...

Istnieje wiele domysłów na temat rozwinięcia tytułu gry MDK. Najpopularniejszy to Murder Death Kill, ale tak naprawdę nikt tego do końca nie wie, a w szczególności niżej tu podpisany Mało Domyślny Krooger :). Twoim zadaniem jest, jak w większości gier komputerowych, uratowanie świata od inwazji Obcych. Widok z perspektywy trzeciej osoby, dużo akcji, strzelania i spora dawka humoru to najważniejsze cechy tego tytułu. Główny bohater, Kurt, to prawdziwy twardziel, wyposażony w najnowsze zdobycze współczesnej technologii. Specjalny kombinezon ze swego rodzaju spadochronem i wizjerem snajperskim zamontowanym w hełmie to tylko jedna z kilku „zabawek" wprost z laboratorium doktora Hawkinsa. Cała ludzkość liczy na ciebie... Czy podołasz wyzwaniu?

INSTALACJA

Proces instalacji nie nastręcza zbyt wielu problemów. Wystarczy wybrać odpowiedni wariant (zalecamy instalację pełną) i ścieżkę dostępu. Gra, dzięki świetnej obsłudze DirectX, działa bez problemów nawet na najnowszych kartach z rodziny GeForce!



PORADY

Gdy ratujesz świat, musisz pamiętać o kilku podstawowych zasadach. Nie bój się używania karabinu maszynowego. Podstawowy jego wariant ma nieograniczoną amunicję i możesz z niego pruć, ile tylko zechcesz. Często używaj uników na boki, chroniących cię przed gradem kul, którymi jesteś ze wszystkich stron zasypywany. Nie lekceważ też potęgi trybu snajperskiego, dzięki któremu możesz nie tylko strzelać z karabinu, ale również precyzyjnie rzucać wszelkiego rodzaju bombami. Jest on też wyśmienitym narzędziem do rozglądania się! Czasami tylko dzięki niemu zauważysz jakiś element pozwalający ci posunąć się dalej.

URUCHOMIENIE

Podczas uruchamiania MDK niektórzy gracze natrafią na problem, który wystąpi, jeśli w twoim komputerze zainstalowanych jest kilka napędów CD-ROM, np. gdy masz nagrywarkę. Podczas startu gra poprosi cię o włożenie płyty do nagrywarki, a nie CD-ROM'u, z którego ją instalowałeś, by po chwili wyrzucić błąd, że określony plik nie istnieje, perfidnie podając ścieżkę dostępu CD-ROM. Najwidoczniej gra korzysta z pierwszego napędu CD w komputerze (na które wskakuje zawsze nagrywarka) i mimo poprawnej instalacji występuje konflikt. Lekarstwem jest instalacja z nagrywarki lub opcja instalacji pełnej.

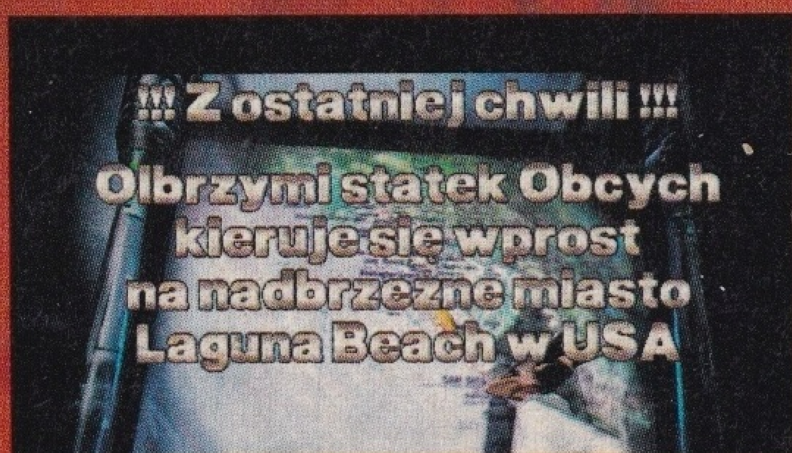
CLICK! Bonus

Jak co miesiąc, w katalogu CLICK! Bonus na naszej płycie znajdziesz najlepsze dema tytułów, które właśnie podbijają rynek lub dopiero co mają się ukazać. Pomogą ci zdecydować się na zakup lub też przygotują na to, co będzie niedługo. Tym razem oddajemy w twoje ręce demo niesamowitego FPP, opisywanego w tym numerze MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT, oraz wysoko ocenianą strategię EMPIRE EARTH. Również GOTHIC z gatunku action RPG wart jest twojej dogłębnej analizy. Do tego kilka tapet na twój Pulpit, które umilą ci pracę na komputerze. Czego chcieć więcej?



KODY

Jak wiadomo, żadna gra nie może obejść się bez garści przydatnych cheatów...



Aby obejrzeć bonusową sekwencję filmową, na pierwszym poziomie, tuż po wylądowaniu wpisz szybko: showmoviemdkbzk

Podczas gry wciśnij F1 i wpisz jeden z następujących kodów:

holokurtisfun – darmowy hologram
nastyshotthanks – samonaprowadzające się granaty :)
healme – pełnia zdrowia
ineedabiggun – Gatling Gun za friko
tornadoaway – darmowy Twister
kill – samobójstwo :(

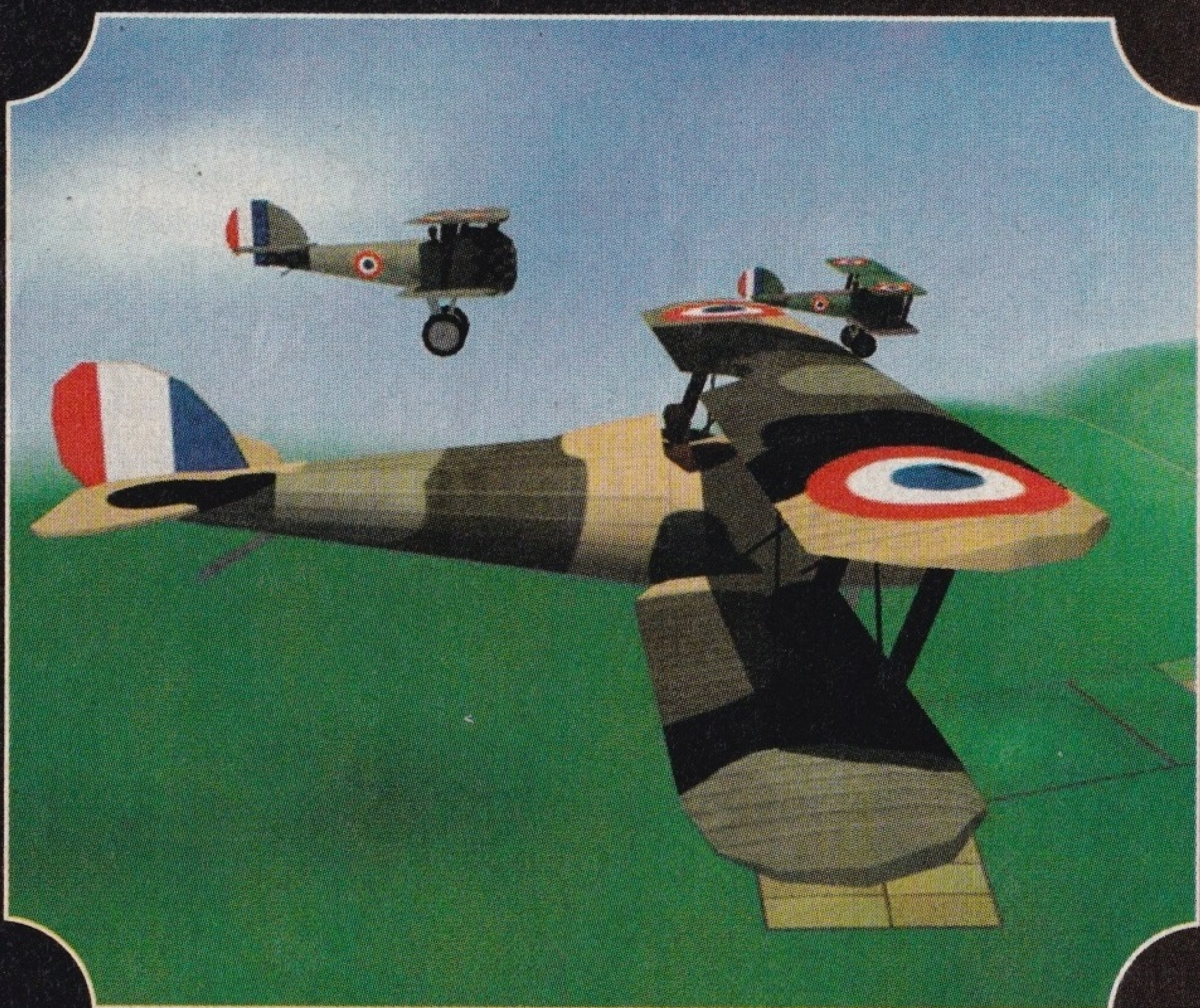
Niestety, możesz użyć tylko jednego kodu na jednym poziomie. Ale może wystarczy...



Przygotowanie płyty i tekst: Michał „Krooger" Cichy; Dziękujemy serwisowi www.gamewallpapers.com za udostępnienie tapet

Asy Przestworzy

PC



Niestety, rzadko mamy do czynienia z polskimi tytułami, dlatego też każda rodzima produkcja bardzo cieszy. Wkrótce na rynek trafi dobrze zapowiadający się symulator ASY PRZESTWORZY. Akcja gry toczy się podczas I wojny światowej na terytorium Francji. Zabawę rozpoczynasz jako młody pilot niezbyt nowoczesnego samolotu. Jednak wraz z rozwojem twojej wojennej kariery, zwiększy się wybór dostępnego sprzętu. Dokładność odwzorowania, zarówno ówczesnych realiów walki, jak i samych maszyn, ma być głównym atutem tej gry. ASY PRZESTWORZY, oczywiście, będą wykorzystywać możliwości nowych kart 3D. Mamy szczerą nadzieje, że ASY dorównają swojemu pierwowzorowi, czyli RED BARONOWI. Dla wszystkich miłośników wspólnej zabawy przygotowano możliwość rozgrywki sieciowej. A wszystko to w atrakcyjnej cenie poniżej 30 zł. Brzmi bardzo zachęcająco. Mamy nadzieję, że nie skończy się tylko na atrakcyjnych zapowiedziach, jak to ma zazwyczaj miejsce w przypadku produkcji made in Poland.

Ski Park Manager

PC

Jaka gra w zimie może być na topie? W dobie polskiego triumfu na skoczniach narciarskich całego świata i zachwytów nad Adamem Małyszem nieco zapomniana firma Microids może liczyć na murowany sukces! SKI PARK MANAGER będzie ekonomiczną strategią, dającą graczom możliwość wcielenia się w rolę szefa zimowego miasteczka turystycznego. Jak w każdej grze tego typu, z mało znanej mieściny będziesz musiał uczynić główne centrum narciarskich atrakcji, budując hotele, schroniska, wyciągi narciarskie, szlaki zjazdowe, jak i zatrudniając odpowiedni personel, dbający o porządek i bezpieczeństwo na stoku. Sympatyczna grafika, wesoły podkład muzyczny i humorystyczne podejście do tematu będą głównymi zaletami tej nadchodzącej wielkimi krokami produkcji. Nie ma to jak śnieżny krajobraz, minus dwadzieścia stopni za oknem i sporty zimowe. Szkoda tylko, że wiosna coraz bliżej :)







Bloodrayne

PC PS2 XB GC

Na horyzoncie pokazuje się coraz więcej gier z bardzo popularnego ostatnio gatunku horrorów. Kolejna produkcja o bardzo wymownej nazwie BLOODRAYNE, z rąk Terminal Reality, zespołu odpowiedzialnego choćby za NOCTURNE, zapowiada się na wyjątkowo smakowity kąsek. Historia osadzona będzie w latach trzydziestych XX wieku, a ty wcielisz się w tytułową bohaterkę, łączącą w sobie cechy człowieka i wampira. Specjalnie wyszkolona i genetycznie zmodyfikowana BloodRayne charakteryzować się będzie wyjątkową zręcznością, zdolnościami akrobatycznymi, wyostrzonym wzrokiem, pozwalającym jej na widzenie w ciemnościach i nadludzką siłą. Gra będzie czerpała z ostatnich hitów komputerowej rozrywki, czego dowodem niech będzie możliwość zwolnienia czasu akcji, podobnie jak miało to miejsce w MAX PAYNE, w celu uniknięcia kul przeciwników. Spoglądając na screeny, nie można oprzeć się wrażeniu, że już niedługo BLOODRAYNE może sporo namieszać... oby!

Deadlands



PC

Już niedługo kolejny „papierowy" system RPG podzieli losy Advanced Dungeons And Dragons, Vampire: The Masquerade czy Call Of Cthulhu. Otóż przeniesiony zostanie na ekran komputera. Akcja gry DEADLANDS, podobnie jak jej fabularnego odpowiednika, dziać się będzie w okolicach roku 1877, kiedy to ogromne trzęsienie ziemi oddzieliło Kalifornię od reszty lądu, powodując uwolnienie się magii i wszelkiego rodzaju szumowin, pustoszących okoliczne ziemie. Bardzo wciągająca, alternatywna historia Dzikiego Zachodu, zaprezentowana zostanie z wykorzystaniem nowoczesnej grafiki trójwymiarowej, a drużyna, którą przyjdzie ci kierować, składać się będzie z takich „indywidualności" jak rewolwerowcy, kasynowi szulerzy czy też naukowcy, a każdy o odmiennych, bardzo przydatnych cechach. Na twojej drodze staną bandyckie grupy Konfederatów, Indianie jak i samo Zło, które wypełzło z wnętrza ziemi. DEADLANDS zapowiada się dość ciekawie, choćby ze względu na to, że temat dzikiego zachodu nie jest ostatnio zbytnio eksploatowany przez producentów gier komputerowych.



Solaris 104

PC

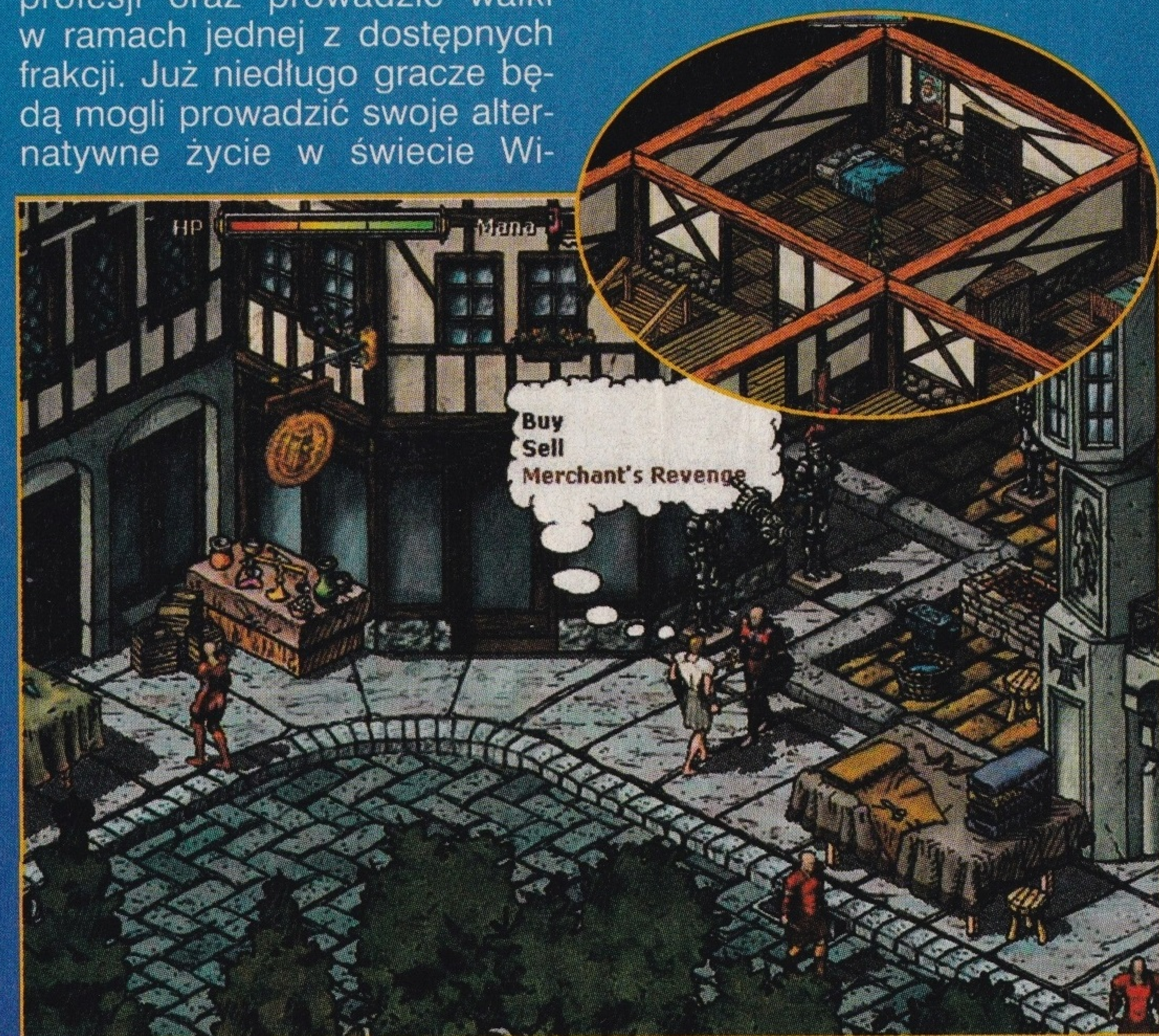
Czyżby kolejny powrót do korzeni w wykonaniu TopWare? Po niesamowitym HELI HEROES firma szykuje na rynek polski kolejną old-school'ową strzelaninę, zatytułowaną SOLARIS 104. Pomimo że nie jest ona przygotowywana przez rodzimych programistów, może stać się prawdziwym przebojem, przede wszystkim dla koneserów czystej akcji. Pozbawiona trójwymiarowej grafiki strzelanina ze statkiem kosmicznym w roli głównej to bardzo odważne posunięcie! Akcja pokazana z boku, konflikt z Obcymi, cała masa przeciwników, dużo strzelania, kolorowa grafika i feeria barw podczas wybuchów to coś, co powinno przyciągnąć do monitorów na bardzo długo. Jeszcze tylko jakaś przystępna cena w granicach 30 zł i hit murowany! Czekamy...



Black Moon Chronicles Online: Winds of War

PC

Kroniki Czarnego Księżyca powracają i to w wersji Massive Multiplayer! Zapowiadana na koniec listopada ubiegłego roku iście epicka opowieść nie ujrzała jak dotąd światła dziennego. Trwają właśnie prace wykończeniowe i testy nad ogromnym światem gry oraz linią fabularną. W grze będziesz mógł wykreować własnego bohatera o szeregu cech i umiejętności, określonej rasie, profesji oraz prowadzić walki w ramach jednej z dostępnych frakcji. Już niedługo gracze będą mogli prowadzić swoje alternatywne życie w świecie Wichrów Wojny. Wspaniała i niespotykana dotąd rysunkowa grafika nada grze fenomenalny klimat prawdziwych gier fabularnych. Czy dorówna popularności niepokonanej ULTIMA ONLINE? Czy zostanie wydana w Polsce? Na oba pytania z chęcią odpowiedzielibyśmy – tak! Wielki potencjał i dawka grywalności jednak zapewne nie wystarczą... trzeba by jeszcze wyłączyć wszystkie serwery ULTIMY!



O.R.B.

PC



Każdy, kto grał we wspaniałego HOMEWORLD i szuka obecnie czegoś nowego w podobnym klimacie, powinien wypatrywać na horyzoncie gry zatytułowanej O.R.B., czyli OFF-WORLD RESOURCE BASE. Do walki o kontrolę nad galaktyką Aldus staną dwie rasy – potężni, powolni i mało dokładni Malus oraz zupełna odwrotność tych cech, czyli szybcy, dokładni i nieco słabsi Alyssianie. Jak w każdej grze z gatunku RTS, chodzić Nbędzie o opanowanie terenu poprzez sprawne wydobywanie surowców, zapewniających środki na dalszy rozwój, budowę statków bojowych i zniszczenie wroga. Zniecierpliwieni gracze będą zawsze mogli wykraść nowe technologie przeciwnikowi i korzystać, ile tylko będą chcieli, ze skoków w nadprzestrzeń. Zdecydowanie bardziej dopracowana grafika, ułatwiony sposób sterowania i bardzo ciekawa fabuła to cechy, które znajdą wielu zwolenników – czyżby kult HOMEWORLD miał się ku upadkowi?

Sudden Strike 2

PC



Wszyscy miłośnicy przygotowanej przez niemieckich programistów z CDV strategii czasu rzeczywistego, osadzonej w czasach II wojny światowej, powinni mieć powody do radości. Niedługo na rynku pojawi się druga część SUDDEN STRIKE. Tło historyczne pozostanie niezmienione, a pod komendę dostaniesz aż pięć stron konfliktu – Rosjan, Anglików, Niemców, Amerykanów i dodatkowo... Japończyków. Nie trzeba wspominać o różnorodnych (dla każdej ze stron konfliktu) jednostkach i strukturach bojowych, o których programiści mówią z dumą, jakie to będą dopracowane, piękne i realistyczne... Poczekamy, zobaczymy. Spośród nowości godny odnotowania będzie zmodyfikowany system zniszczeń a jeśli chodzi o smakowite kąski to, jak ostatnio, przed ekran przyciągną scenariusze oparte na realnych wydarzeniach, znanych wszystkim ze szkolnych podręczników od historii. Miłośnicy militariów, szykujcie twarde dyski...

Tekst: Michał „Krooger" Cichy, Artur „Krolo" Kowalski

SPECIAL EDITION
PANZER ELITE

Elita czterech pancernych nadciąga w nowej edycji specjalnej


Walka ogniowa z innymi czołgami wymaga skupienia, precyzji i sprawnego działania – drugiej szansy nie będzie


Wozy bojowe, piechota, lotnictwo. Atrakcji w tej grze nie brakuje

Wydany pod koniec 1999 roku PANZER ELITE zebrał pochlebne opinie na całym świecie. W praktyce oznacza to, że gra sprzedała się na tyle dobrze, że właściciel praw autorskich, niemiecki koncern JoWood, zdecydował się zainwestować w stworzenie nowej, poprawionej wersji programu. Jeżeli jesteś fanem oryginalnego PANZER ELITE, to SPECIAL EDITION jest prawdopodobnie tym, na co czekasz. Jeżeli jednak nigdy o tym tytule nie słyszałeś, a poważne symulacje nie są ci obce, być może najwyższy czas, aby zainteresować się tą grą.

Najważniejszą rzeczą, jaką powinieneś wiedzieć na temat PANZER ELITE: SPECIAL EDITION, jest fakt, że to usprawniona, pociągnięta świeżą farbą wersja znanego i nie tak już młodego programu. Oczywiście, znalazło się tutaj trochę rzeczy nowych i zapewne bardzo istotnych, jednak o żadnym sequelu mowy być nie może. Jeżeli wierzyć obietnicom autorów, ekipie Wings Simulation, wszelkie nowe elementy, jakie zostały dołączone do PANZER ELITE, będzie można ściągnąć z ich strony internetowej. To dotyczy jednak tylko tych użytkowników, którzy dysponują oryginalnym PANZER ELITE – wszelkie nowe elementy funkcjonują bowiem jako nakładki.

SPECIAL EDITION podnosi PANZER ELITE do wersji 1.1, usprawnia m.in. działanie trybu sieciowego i pozwala na bardzo łatwe aplikowanie MOD-ów, o które w tym przypadku nietrudno. Gdy będziesz już dysponował grą w wersji 1.1, powinieneś ściągnąć jeszcze jeden patch, gdyż w ostatniej chwili okazało się, że gra sieciowa nie została całkowicie uwolniona od błędów. To właśnie ma znaleźć się na pierwszej z dwóch płyt, które składają się na SPECIAL EDITION.

Na drugim kompakcie znajdą się rzeczy mniej istotne, choć na pewno urozmaicające zabawę i stanowiące podstawę dla nazwania pakietu „edycją specjalną". Chodzi tu o ponad 100 nowych pojazdów (większość z nich stanowić mają czołgi, choć autorzy obiecują także wszelkiego rodzaju wozy bojowe, transportery itd.) oraz szereg nowych kampanii, z których najciekawsze są działania wojenne toczone w Rosji. W PE: SPECIAL EDITION znajdą się też nowe narodowości, którymi będziesz mógł dowodzić (w wersji podstawowej znalazły się tylko wojska niemieckie i amerykańskie) – ludzie z Wings Simulation wspominali jak na razie o Włochach i Brytyjczykach. Zestawiając to wszystko z 80 misjami podstawowej wersji programu, PE: SPECIAL EDITION może zaskoczyć łączną ilością elementów. Poza tym, na drugiej płycie znajdzie się edytor krajobrazów oraz jednostek. Mówi się, że jest to program bardzo prosty w obsłudze, ale autorzy zawsze obiecują złote góry. Na razie wiadomo tylko tyle, że prace nad uproszczeniem edytora, aby mogli z niego korzystać także ci, którym brak programistycznego talentu, trwały ponad dwa lata. A to już o czymś świadczy.

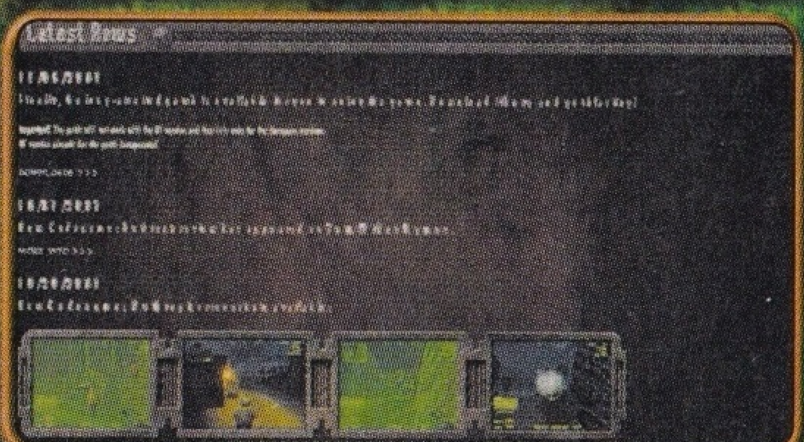
O tym, czy PANZER ELITE w specjalnej edycji będzie grą dla ciebie, musisz zadecydować sam. Nie da się bowiem ukryć, że produkt kierowany jest głównie do entuzjastów tematu.


Atakowanie instalacji przemysłowych wroga przynosi korzyści strategiczne

Panzer Elite: Special Edition
Symulator / JoWooD / CD Projekt
Premiera: lada chwila | Multi: ✓
PC | PSX | DC | PS2

Nowa, poprawiona wersja znanego i dość lubianego symulatora czołgu z 1999 roku. Zapowiada się ciekawa rozgrywka

http://www.panzerelite.com



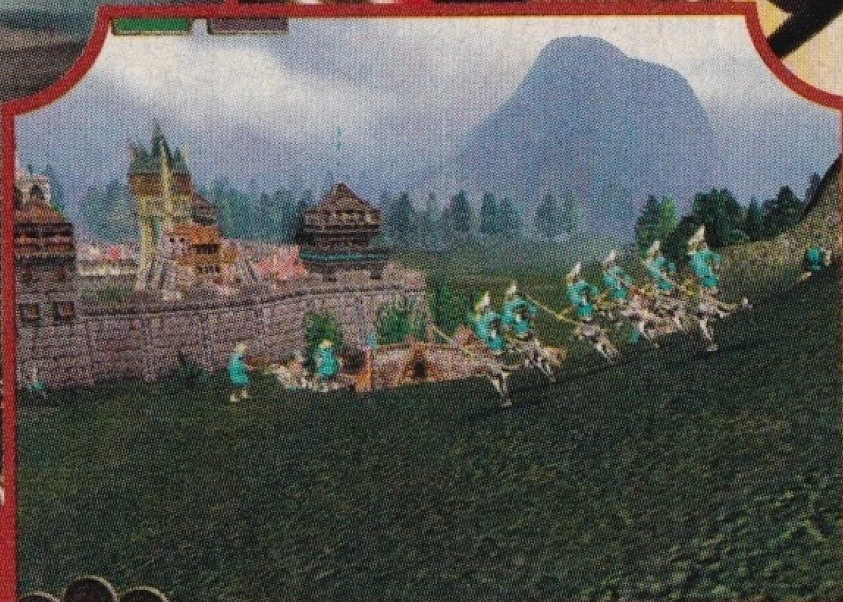
Znajdziesz tu wszystkie niezbędne informacje na temat podstawowej wersji gry, jak i edycji specjalnej. Widać, że strona się rozwija

Tekst: Anzelmo von Dirt

WARRIOR KINGS

Mroki Średniowiecza znów spłyną krwią. Imperialiści przeciwko Technologom. Technolodzy przeciw Poganom. Poganie przeciw wszystkim


Artworki publikowane przed premierą gry robią naprawdę spore wrażenie


Mury wrogiej twierdzy już wkrótce padną pod ciosami twoich wojsk

WARRIOR KINGS to nowa strategia czasu rzeczywistego, w której będziesz mógł poprowadzić do zwycięstwa jedną z trzech armii. Akcja gry osadzona będzie w ponurej, inspirowanej średniowieczną Europą krainie fantasy, gdzie zimna stal jest równie zabójcza co potężna magia. Schemat znany i sprawdzony już wiele razy (patrz TOTAL ANNIHILATION: KINGDOMS). Tym razem za projekt zabrała się londyńska grupa Black Cactus, całość zaś wydana zostanie przez Microids.

Jeszcze do niedawna wydawcą WARRIOR KINGS (WK) miał być koncern Sierra (znany ostatnio z ARCANUM czy EMPIRE EARTH), lecz kierownictwo firmy stwierdziło, że jednak nie chce mieć z tym projektem nic wspólnego. Oficjalnie mówi się, że stało się tak w wyniku opóźnień w pracach Black Cactus, jednakże złośliwi twierdzą, że przyczyna jest bardziej prozaiczna – chodzi o rzekome problemy finansowe Sierry. Jednak patrząc na sytuację rynkową, możemy plotki o ekonomicznych opałach Sierry między bajki włożyć, gdyż koncern ten wydał ostatnio co najmniej kilka tytułów, które aktualnie okupują pierwsze miejsca list przebojów. Za teorią tą przemawia także podane w październiku zeszłego roku oficjalne oświadczenie Microids, iż premiera WK została przesunięta na ósmy dzień marca 2002.

Ludzie z Black Cactus tłumaczą opóźnienie nawałem pracy, jaki czeka ich przed ukończeniem gry. Można chyba uwierzyć im na słowo, gdyż WK – choć w założeniach swych dość prosty i nie wykraczający poza uznane standardy – może okazać się czymś wielkim. **Mam tu na myśli rozmiary świata przedstawionego, które porównać można bodaj tylko do map z EMPIRE EARTH.** Internetowy serwis GameSpot podaje informację, iż podczas pokazu gry w siedzibie Microids „przesunięcie kamery" po obszarze jednego z większych miast w całości zajęło ponad pół minuty(!). Rozmiary świata stanowić mają główny atut tego RTS-u. Jednak cecha ta może stać się jednocześnie przekleństwem programu (wymagania sprzętowe!).

Nim wrogie armie spotkają się na polu bitwy (przyjmując, że nie masz tu do czynienia z oblężeniem miasta), będą musiały znacznie oddalić się od swej siedziby. Do gracza należeć będzie zapewnienie ciągłych dostaw amunicji, leków, pożywienia itp. Stwarza to nowe możliwości nawiązania walki z wrogiem, ale także i nowe niebezpieczeństwo: gdy zaplecze armii zostanie zlikwidowane, jej skuteczność bojowa zostanie obniżona. Dlatego też, przy planowaniu najprostszej nawet ofensywy, trzeba będzie pamiętać o tysiącu rzeczy, których dotychczas nie brało się podczas zabawy pod uwagę.

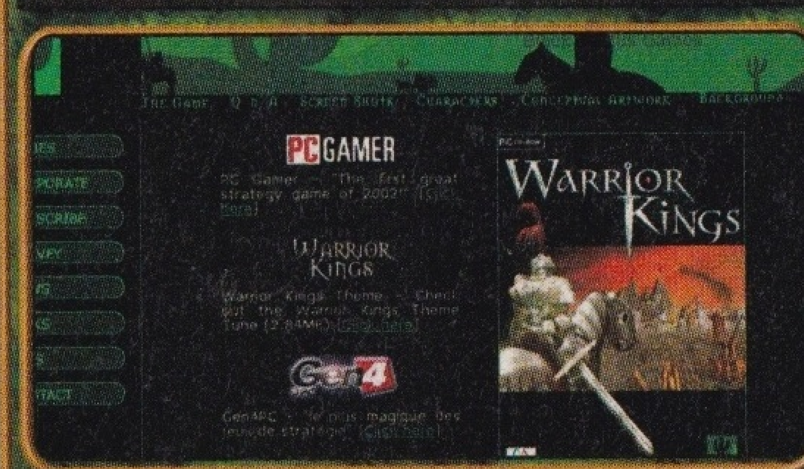

Jednostki są bardzo ładnie wykonane i świetnie zanimowane

W WK znaczącą rolę odgrywać będzie ukształtowanie terenu. **Niestety, ludzie z Black Cactus ograniczyli się tylko do jednego, dość enigmatycznego zdania na ten temat, więc wszelkie dywagacje możemy sobie na razie darować.**

Co zaś tyczy wyboru strony konfliktu, to opracowano go bardzo ciekawie. Determinowany będzie poczynaniami gracza w pierwszych misjach (tych dla pojedynczego gracza przewidziano 9, przy czym na każdą z nich składać ma się około 20 zadań). O ile żadna ze stron nie będzie dysponować wyróżniającymi ją zdolnościami, o tyle wojska każdej z nich zostały tak zróżnicowane, że żadni wrażeń dowódcy nie powinni się nudzić. Powinni raczej skupić się na opracowaniu taktyki walki.


Aby wygrać wojnę, należy zacząć od stworzenia solidnego zaplecza gospodarczego

http://www.blackcactus.com



Ładna strona. Prócz informacji o WK, znajdziesz też sporo odnośników do stron poświęconych ogólnie pojętemu Średniowieczu

Warrior King

RTS / Black Cactus / CD Projekt

Premiera: marzec 2002 — Multi: ✓

PC / PSX / DC / PS2

RTS, w którym na pierwszy plan wysunięto działania wojenne. Uproszczono gromadzenie surowców czy zarządzanie miastem

Tekst: Anzelmo von Dirt

CODENAME: OUTBREAK

Pomimo niezliczonych batów, które dostali w przeszłości, źli kosmici nadal mają chęć zawładnąć Ziemią. Powstrzymaj ich!

CODENAME: OUTBREAK rzuci cię w sam środek wojny ludzi z przerażającymi kreaturami z kosmosu. **W roku 2034 wyjątkowo wredna kometa minęła Ziemię zaledwie o kilkaset kilometrów i wszystko skończyłoby się dobrze, gdyby pochodzące z jej ogona odłamki skalne nie zmieniły sporej części planety w piaskownicę.** Ten nieprzyjemny wypadek mógłby zostać zbyty milczeniem, lecz... okazało się, że było to preludium do inwazji nienawistnych (a jakże!) Obcych. Jeżeli pragniesz zostać wyzwolicielem ludzkości, zapraszam do lektury!

CODENAME: OUTBREAK to kolejne dzieło zdolnych Ukraińców z ekipy GSC (autorów m.in. COSSACKS i HOVERACE). Po wyścigach i grze strategicznej ludzie z GSC wzięli się za grę spod znaku FPP z domieszką RPG. **Warto przy tej okazji zaznaczyć, że w planach firmy są kolejne projekty, np. drużynowa strzelanina 3D pt. OBLIVION LOST.** Muszę przyznać, że mam do GSC szacunek, gdyż nie sposób powiedzieć o nich, że tworzą „masówkę". Ich gry, lepsze lub gorsze, są nieodmiennie oryginalne i – na swój sposób – ciekawe. Tak też z CODENAME... wiążę niemałe nadzieje.

Jak już zostało napisane, OUTBREAK, to FPP na opanowanej przez Obcych Ziemi. Fakt obecności kosmitów nie oznacza wcale, że będzie CODENAME... bezmyślną kalką opisywanego u nas niedawno ALIENS VERSUS PREDATOR 2. **Tym razem bowiem, przebrzydli kosmici nauczyli się kontrolować umysły słabszych istot, a ludzie – jak powszechnie wiadomo – pod względem intelektu nie dorastają im do pięt.** Toteż poza walkami z kosmitami, w CODENAME..., będziesz musiał stawić czoła zainfekowanym ludziom. W tej prywatnej krucjacie przeciwko złu, wspomagać będzie cię jeden z kilkunastu żołnierzy (a wybór należeć będzie do ciebie). Tym sposobem dochodzimy do wspomnianego wyżej pierwiastka RPG w tym wojennym teatrzyku. **Wraz z kolejnymi misjami, w których przyjdzie brać ci udział, żołnierze będą stawali się coraz lepsi a ty, jako dowódca, będziesz mógł ich awansować.**

Postać drugiego żołnierza - obecna w CODENAME przez cały czas – będzie bardzo istotna, albowiem niektórych zadań nie będziesz w stanie wykonać bez pomocnej dłoni. Ludzie z GSC obiecują, że sztuczna inteligencja (tak twych sojuszników jak i przeciwników) będzie na tyle dopracowana, że nawet na niższych poziomach trudności, gra stanowić będzie niemałe wyzwanie. Bardzo cieszy obietnica wielu możliwości rozgryzienia problemu, czyli praktycznego wyboru: atakować od frontu czy zakraść się od tyłu.

Poza rozbudowanym trybem dla gracza pojedynczego, CODENAME: OUTBREAK będzie mógł też poszczycić się trybem gry sieciowej. Jak na dziś, oficjalnie potwierdzono informację o zaimplementowaniu rozgrywek typu Capture The Flag i DeathMatch. Nawet w trybie pojedynczego gracza obecni będą dwaj żołnierze, a najbardziej kręci mnie rozgrywka typu Cooperative na dwa komputery połączone kablem.

CODENAME: OUTBREAK zapowiada się nad wyraz dobrze. Już wkrótce zatopimy w niej zęby i opowiemy, czy rzeczywiście smakuje tak dobrze, jak wygląda.



Piękny poranek już wkrótce zakłócony zostanie przez wystrzały i inne odgłosy walki...



Samoloty, karabiny i bomby – po prostu nowoczesna wojna...

Codename: Outbreak

FPP / GCS / Manta

Premiera: luty 2002 | Multi: ✓

PC | PSX | DC | PS2

Unikalna możliwość przeciwstawienia się inwazji przebrzydłych kosmitów – wszystko w asyście wyposażonego w AI żołnierza!

http://www.venom3d.com



Znajdziesz tu informacje na temat gry, opinie branży, a także możesz ściągnąć wersję demonstracyjną gry oraz niezbędne patche



Plenery w CODENAME OUTBREAK przypominają nieco te znane z OPERATION FLASHPOINT

Tekst: Aznelmo von Dirt

WKRÓTCE W SPRZEDAŻY!

WARRIOR KINGS

MASZ JUŻ DOŚĆ DYPLOMACJI?



Poznaj Warrior Kings, niezwykłą grę strategiczną, dzięki której będziesz mógł sprawdzić swoje zdolności taktyczne. Rozwijaj swoje królestwo i stwórz olbrzymie armie złożone z przerażających bestii, okrutnych demonów i potężnych wojowników. Ustawiaj swoje wojska w wymyślne formacje bojowe i podziwiaj z jaką łatwością można kontrolować armię złożoną z setek jednostek! Szturmuj zamki przy użyciu najbardziej fantastycznych maszyn oblężniczych. Rozegraj największe bitwy w historii gier na PC. Udowodnij, że jesteś wielkim przywódcą i wytrawnym strategiem!



Buduj ogromne fortece, gromadź bogactwo, pozyskuj sojuszników i ruszaj do boju!

Wystawiaj największe armie w historii gier na PC i przekonaj się z jaką łatwością można nimi dowodzić.

Wykorzystuj pogodę, kształt terenu oraz odpowiednie formacje bojowe swych wojsk, aby pokonać nieprzyjaciół.

Podbijaj wrogie prowincje używając wielkich armii, machin wojennych, magii i swych zdolności taktycznych.

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com.pl

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE
CDPROJEKT

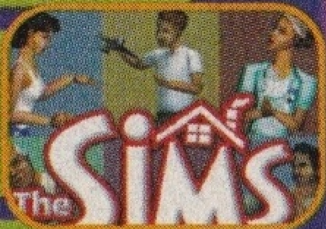
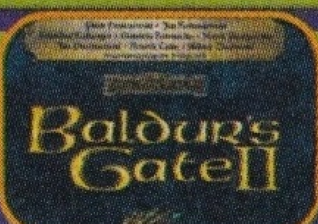
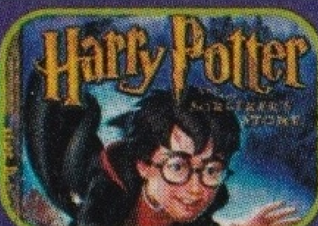
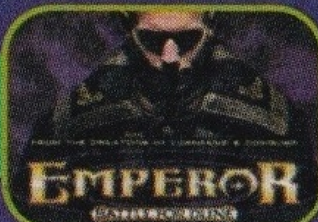
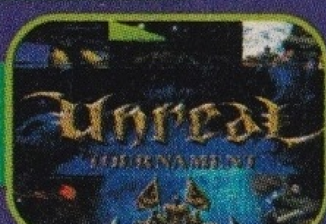
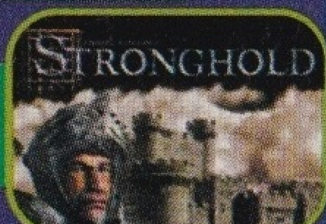
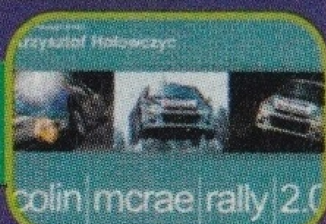
www.cdprojekt.info
TWOJE ŹRÓDŁO INFORMACJI

MICROÏDS

PATRONAT INTERNETOWY
wp.pl
gry.wp.pl

Koniecznie zajrzyj
www.cdprojekt.info
Informacje prosto ze źródła

LISTA ★ PRZEBOJÓW TOP ★ 20

1.   **Max Payne** Remedy Ent. / Play It! – PC
2.  **The Sims** Maxis / IM Group – PC 
3.   **Wrota Baldura 2** Interplay / CD Projekt – PC
4.  **Red Faction** Volition / LEM – PC, PS2 
5.   **Harry Potter i Kamień Filozoficzny** Electronic Arts / IM Group – PC, PSOne, GBA, GBC
6.  **GTA 3** Rockstar Games / Play It! – PS2 
7.   **Civilization III** Firaxis Games / CD Projekt – PC
8.  **Aliens vs. Predator 2** Monolith / Play It! – PC 
9.   **Diablo 2** Blizzard / CD Projekt – PC
10.  **Rally Championship Xtreme** Actualize / LEM – PC, PS2 
11.   **Arcanum** Sierra / Play It! – PC
12.  **FIFA 2002** EA Sports / IM Group – PC, PS2 
13.   **Emperor: Battle For Dune** Westwood / IM Group – PC
14.  **Unreal Tournament** Epic / Play It! – PC 
15.   **Tekken 3** Namco / SONY – PSOne
16.  **Twierdza** Firefly Syudios / Play It! – PC 
17.   **Quake 3: Arena** id Software / LEM – PC
18.  **Pool Of Radiance 2** SSI / Play It! – PC 
19.   **Worms Armageddon** Team 17 / CD Projekt – PC, PSX, GBC
20.   **Colin McRae Rally 2.0** Codemasters / CD Projekt – PC, PSOne 

PL

Nie jest to bynajmniej kolejna część „brazylijskiej telenoweli" FINAL FANTASY, od której zaczęło ostatnio zalatywać spalenizną, czy też inny, mniej lub bardziej, ambitny konsolowy RPG. Chodzi tutaj o coś więcej, ponieważ BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE to nie byle jaka gra. To światowe wydarzenie konsolowe ubiegłego roku, które przez długi czas zostanie w pamięci. Czy odniesie sukces porównywalny ze swoim pecetowym prekursorem? W Stanach Zjednoczonych gra została przyjęta wyjątkowo ciepło, a zagraniczne internetowe serwisy z grami prześcigają się w superlatywach. Czy oby konsolowy BALDUR'S GATE jest na pewno tak dobry, jak być powinien? Czy może tytuł zaślepił podekscytowanych recenzentów? Już niedługo będziesz miał okazję się przekonać.

http://www.interplay.com/bgdarkalliance

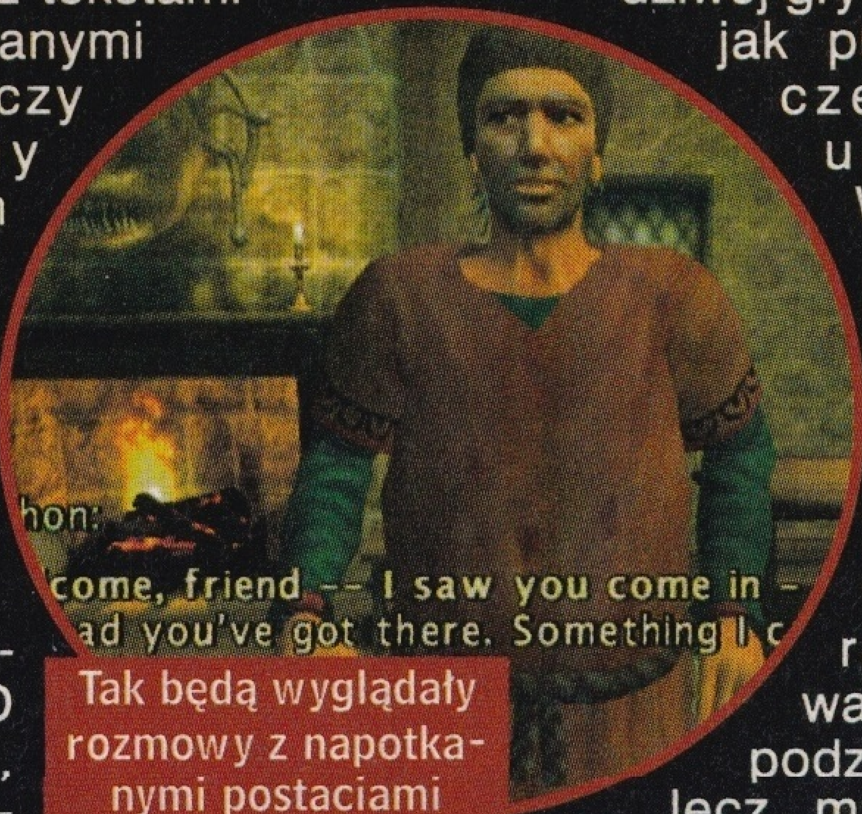
Ciekawa strona zrobiona we flash'u. Uwaga! Na szybkim łączu redakcyjnym wczytywała się strasznie długo...

Fajerwerki graficzne będą na miarę możliwości PS2!

Baldur's Gate
[Dar]k Alliance

Na jaki tytuł czekają wszyscy konsolowi fani gier z gatunku RPG? Tak, to głupie pytanie...

Fakt, że gra ukaże się już niedługo, jest elektryzujący również z innego powodu. Po raz pierwszy zostanie dokonane spolszczenie gry na konsolę PLAYSTATION 2 na tak wielką skalę. RPG to nie wyścigi czy bijatyka. Setki tysięcy kartek maszynopisu z tekstami i skomplikowanymi dialogami, czy też godziny mówionych sekwencji, to nie praca domowa, którą można odrobić wieczorem lub przed porannymi zajęciami. Firma CD PROJEKT wie, ile trzeba włożyć wysiłku w doskonałe spolszczenie gry, ponieważ jest liderem na rynku jeśli chodzi o liczbę i jakość lokalizacji. O końcowy efekt nie należy się raczej obawiać. Wart wspomnienia jest też fakt, że BALDUR'S GATE to pierwszy tytuł na PS2, jaki pojawia się w ofercie CD Projektu. Czyżby w końcu nastał czas gier konsolowych po polsku!?



Tak będą wyglądały rozmowy z napotkanymi postaciami

DARK ALLIANCE będzie zupełnie nową, odstającą znacznie od poprzednich tytułów pozycją, która ma wielką szansę wybicia się spośród zalewających rynek japońskich produkcji konsolowych. Osadzony w świecie Forgotten Realms BALDUR'S GATE będzie należał do zręcznościowej odmiany RPG. Zachowa oczywiście wszelkie charakterystyczne cechy prawdziwej gry fabularnej, takie jak punkty doświadczenia czy też umiejętności. Wszystko to jednak okraszone zostanie wyjątkowo solidną dawką brzęku mieczy, świstu strzał i wypowiadanych czarów. Niestety, walka nie będzie podzielona na tury, lecz ma przypominać system znany choćby z DIABLO. DARK ALLIANCE będzie bardzo dynamiczny. Akcja toczyć się będzie niezwykle żwawo, zaś fabuła wciągnie gracza na dobre. Pomimo zmiany wielu szczegółów to, co najważniejsze, czyli sam klimat, pozostanie w nienaruszonym stanie. Graczy powinna też urzec oprawa graficzna, do której przyzwyczaili się konsolowi gracze. Widok z perspektywy trzeciej osoby i w pełni trójwymiarowa grafika dadzą przedsmak nadchodzącego hitu NEVERWINTER NIGHTS. Cała masa fajerwerków graficznych sprawi, że – podobnie jak podczas gry w poprzednie części – zupełnie zapomnisz o realnym świecie!


Chyba nie trzeba nikogo zbytnio zachęcać do gry w DARK ALLIANCE...

Tekst: Michał „Kroogen" Cichy

Baldur's Gate: Dark Alliance
RPG / Snowblind/ CD Projekt
Premiera: I kwartał | Multi: ✓
PC | PS2 | DC | XB

Czyżby gracze karmieni mangową papką z etykietą RPG dostali w końcu swój upragniony tytuł w wersji arcade?

Ranking GameSpy.com

Stało się! Czytelnicy, jak i sami redaktorzy tego prestiżowego serwisu internetowego, wytypowali w końcu najlepsze produkcje ubiegłego roku. Niektóre typy mogą wydać się wam nieco kontrowersyjne, ale trzeba mieć na uwadze fakt, że rynek amerykański różni się nieco od europejskiego. Oceńcie to jednak sami.

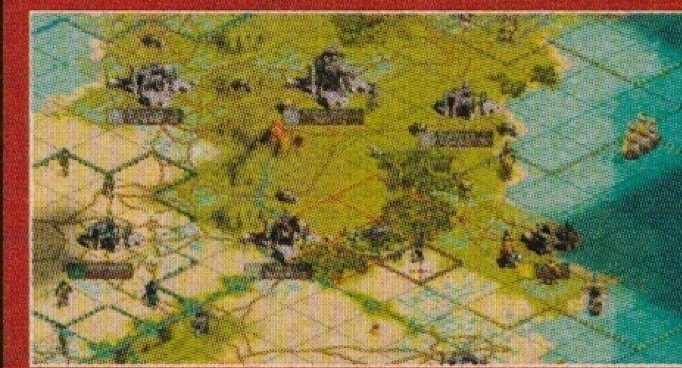
Gry akcji
- Operation Flashpoint (redakcja)
- Max Payne (czytelnicy)



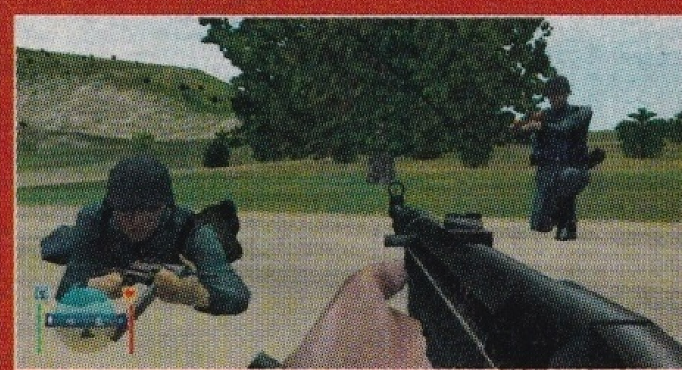
Gry RPG
- Dark Age of Camelot (jednogłośnie)



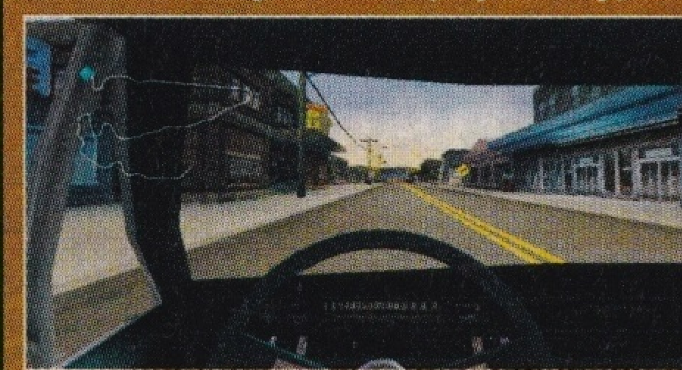
Gry Strategiczne
- Civilization III (redakcja)
- Black & White (czytelnicy)



Symulacje
- Ił-2 Szturmowik (redakcja)
- World War II Online (czytelnicy)



Gry Sportowe
- Championship Manager 01/02 (redakcja)
- Moto City Online (czytelnicy)

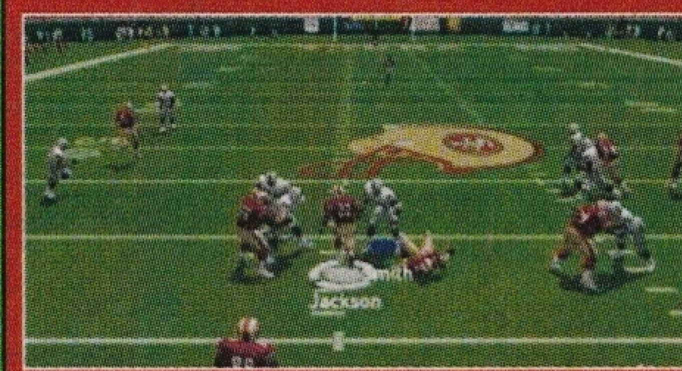


Najlepszy dodatek
- Baldur's Gate II: Throne of Bhaal (redakcja)
- Diablo 2: Lord of Destruction (czytelnicy)

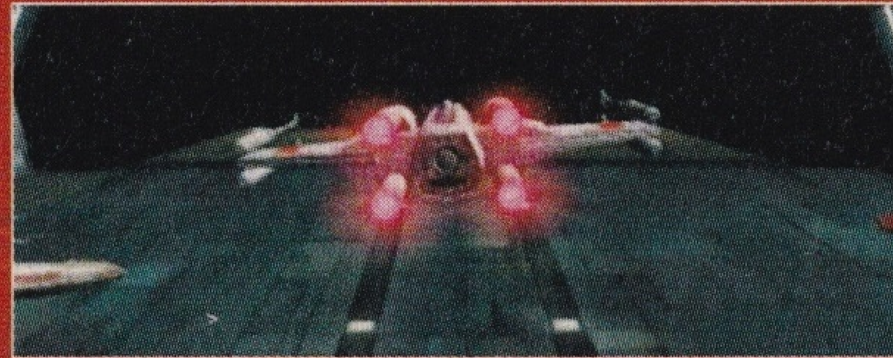
Gra roku na PlayStation 2
- Grand Theft Auto 3 (redakcja)
- Metal Gear Solid 2 (czytelnicy)



Gra roku X-Box
- Madden NFL 2002 (redakcja)
- Halo (czytelnicy)



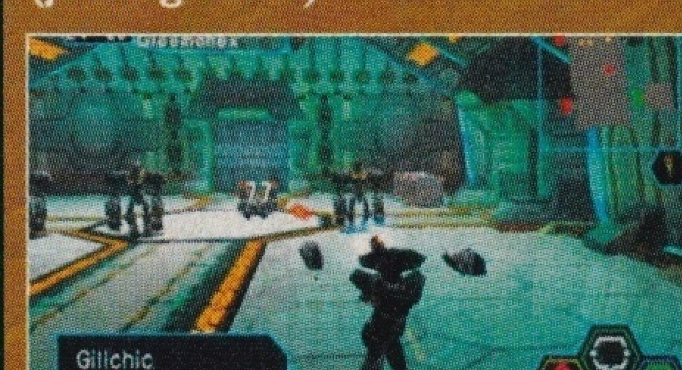
Gra roku na GameCube
- Pikmin (redakcja)
- Rogue Leader: Rogue Squadron II (czytelnicy)



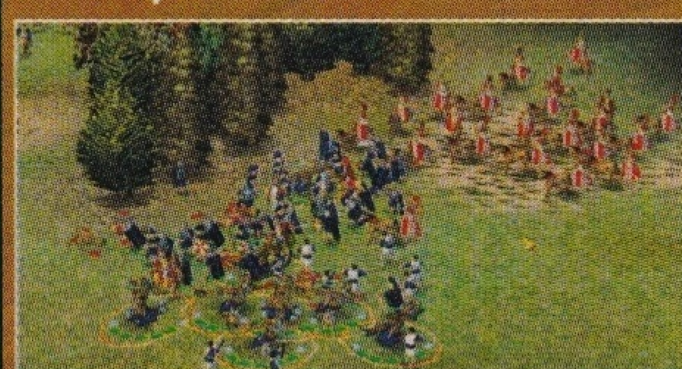
Gra roku na Game Boy Advance
- Advance Wars (redakcja)
- Doom (czytelnicy)



Gra roku na Dreamcasta
- Phantasy Star Online (jednogłośnie)



Gra roku według GameSpy
- Empire Earth



Gra roku według czytelników
- Grand Theft Auto 3



HEROES IV OF MIGHT AND MAGIC

WYWIAD Z TWÓRCAMI

Przedstawiamy wam wywiad z twórcami jednej z najbardziej oczekiwanych gier 2002 roku. Tylko w CLICKU programiści z New World Computing!

CLICK: Ilu z ludzi, którzy wiele lat temu pracowali przy HoM&M I, pracuje obecnie nad czwartą częścią serii?

NEW WORLD COMPUTING: W większości jest to ten sam zespół. Oczywiście, do ekipy doszło wielu nowych grafików i programistów.

C: Czy nad serią MIGHT & MAGIC i HoMM&M pracuje ta sama grupa ludzi?

NWC: Oba zespoły łączą dwie kluczowe postaci: główny projektant Jon Van Caneghem oraz główny programista Mark Caldwell. Poza nimi dwoma, grupy różnią się w znaczny sposób, chociaż w trakcie powstawania serii graficy, muzycy i dodatkowi programiści często przechodzili ze składu do składu.

C: Czy obecnie pracujecie nad rozszerzeniem do HoM&M IV?

NWC: Jesteśmy skoncentrowani na ukończeniu samej gry. Planujemy również rozszerzenie, jednak nie mogę jeszcze zdradzić szczegółów.

C: HoM&M to jedna z najlepiej sprzedających się serii na świecie. W Polsce HoM&M III wraz z dodatkami zniknęła przed Gwiazdką ze wszystkich sklepów. Dlaczego nikomu nie udało się stworzyć konkurencyjnego produktu?

NWC: Staraliśmy się zrobić grę dla wszystkich. Zwykle twórcy nie potrafią odpowiednio zrównoważyć poziomu trudności z grywalnością. Nam się to udało.

C: Dlaczego zrezygnowaliście z użycia grafiki 3D na mapie strategicznej i taktycznej. Co myślicie o HoM&M V w pełnym 3D? Jakie są reakcje fanów?



NWC: Cóż, po prostu wsłuchaliśmy się w głosy fanów! Obserwowaliśmy ich opinie na listach dyskusyjnych, przeprowadzaliśmy sondy. Większość chciała poprawek, ale nie całkowitej zmiany środowiska graficznego! Podzielam opinię przeciwników 3D, którzy twierdzą, że gra po zastosowaniu tej technologii wiele by straciła ze swego klimatu. Trudno mi sobie wyobrazić grafikę 3D, oddającą specyficzny klimat HEROES. Nie mówimy jednak definitywnie nie. Akceleratory graficzne są coraz doskonalsze, może przy HEROES V będą na tyle doskonałe, że oddanie klimatu gry nie będzie takie trudne.



C: Czy rozważacie możliwość opublikowania wersji demo gry?

NWC: Oczywiście, rozważyliśmy taką możliwość. Już teraz wiadomo, że demo pojawi się prawdopodobnie w połowie marca!

C: Czy możesz opisać trzy główne zmiany w HoM&M IV? Dla mnie to: pojawienie się bohatera na polu bitwy, możliwość swobodnego przemieszczania się wrogów oraz efekt „fog of war".

NWC: Jeśli dodać do tego zupełnie nową grafikę, są to faktycznie najbardziej widoczne zmiany. Jednak w HEROES IV jest mnóstwo fantastycznych mniejszych zmian, wpływających na sposób rozgrywki. Przykłady: potwory (a nie tylko bohater) mają własny ekwipunek; system magii został przebudowany i podzielony na 5 szkół; wrogowie, szturmujący zamek, mogą atakować przeciwnika stojącego na murach; kopalnie surowców są w różnych stanach: czynne, wyeksploatowane, opuszczone (zwykle chronione przez potwory) oraz niezagospodarowane (same złoża). Inną ciekawą opcją jest możliwość zabicia pokonanego bohatera lub uwięzienia go w jednym z miast. To tylko pierwsze z brzegu przykłady. Myślę, że gracze odczują niesamowitą radość z odkrywania takich specjałów w trakcie rozgrywki.

C: W HoM&M IV jest 6 typów miast. Czy to nie za mało? MIGHT & MAGIC jest serią fantasy i science-fiction równocześnie. Czy myśleliście o miastach rodem z science-fiction?

NWC: Sądzę, że 6 miast to niemało. Zwiększenie tej liczby mogłoby w znaczny sposób wpłynąć na obniżenie grywalności. Odpowiednie wyważenie wszystkich elementów gry to prawdziwa sztuka. Wydaje mi się, że HoM&M IV pod tym względem jest wręcz idealną grą. Jeśli chodzi o wspomniane przez ciebie miasta, nie myśleliśmy o tym (podobnie zresztą jak wielbiciele HoMM), bo to całkowicie nie pasuje do filozofii HoMM IV.

C: Słyszałem, że będzie istniała możliwość zniszczenia budynków w podbitych miastach. Jeśli tak, czy myślicie o wprowadzeniu jakichkolwiek ograniczeń?

NWC: Faktycznie, rozważamy wprowadzenie takiej możliwości, trudno jednak powiedzieć, czy pozostanie ona w ostatecznej wersji gry. Jest dużo głosów za i przeciw. W chwili obecnej jeszcze nie jesteśmy zdecydowani.

C: W serii HoM&M nigdy nie było interaktywnego pola walki (jak np. w PS-owym hicie VANDAL HEART). Dlaczego?

NWC: Ponieważ filozofia bitew w HEROES OF MIGHT & MAGIC jest całkowicie inna niż w większości gier strategicznych. Kluczem do zwycięstwa jest posiadanie wyszkolonego bohatera oraz wykorzystanie słabości i mocnych stron zarówno własnych jednostek, jak i jednostek wroga. W HEROES IV wprowadziliśmy większe zróżnicowanie terenów potyczek, jak również kilka innych ciekawych rozwiązań (np. nie można strzelać do jednostek miotających przeciwnika, jeśli stoją za plecami innych wojsk).

C: W sprzedaży są już nowelki, oparte na światach STARCRAFT, DIABLO i MTG. Co sądzisz o nowelkach opartych na świecie HoM&M?

NWC: Myślę, że to ciekawy pomysł. Być może w przyszłości wprowadzimy go w życie, ale tymczasem nie ma takich planów.

Tekst: Jacek „Randall" Piekara

Wrocławski Techland pracuje nad swoją najnowszą grą. Pozwoli ci ona wcielić się w postać Bolta Logana, który wraz ze swoją wspólniczką, Carrie, wplątuje się w sam środek intrygi

CHROME

Bolt Logan był jednym z najlepszych komandosów elitarnej grupy rządowej, zajmującej się rozwiązywaniem konfliktów o światowym zasięgu. Kiedy rozwiązano jego oddział, wraz ze swoim przyjacielem Pointerem, postanowił zmienić profesję – stać się najemnikiem. Narażając życie dla nadzianych bufonów i korporacji, Logan i Pointer systematycznie zdobywali reputację najlepszych w swoim fachu w tej części galaktyki. Nic nie wskazywało na to, że już niedługo życie Bolta zmieni się nie do poznania. Podczas realizacji jednego z zadań Pointer zdradził i wrobił Bolta w przestępstwa, za które sam był odpowiedzialny. Logan był załamany i prawdopodobnie poddałby się, gdyby nie Carrie. Młoda dziewczyna, specjalistka od hakerstwa i sprzętu elektronicznego, namówiła Logana na ucieczkę do innego układu planetarnego, do Valkyrii. Bohater zaprzyjaźnia się z dziewczyną i rozpoczyna z nią współpracę. Pewnego dnia Carrie dostaje zlecenie. Jedna z korporacji w Valkyrii, niejaka Spacon Industries, zleciła jej wyjaśnienie sprawy zaginięcia kilku ostatnich transportów ekwipunku dla górników wydobywających rudę na planecie Terbon. W sprawę zamieszani byli starzy znajomi Logana z Korpusu, w tym Pointer...

CHROME rozgrywa się w realiach układu planetarnego Valkyrii, a konkretniej na jej dwóch planetach, ich księżycach, a także na stacji orbitalnej jednej z korporacji występujących w grze – Zetroxu. Krajobraz Terbonu (jedna z planet) bardzo przypomina rejony amerykańskich kanionów, Lomia zaś ma klimat tropikalny. Logan wyląduje także na Herbusie, gdzie masa gór i gęsto zalesionych przesmyków z pewnością dostarczy wielu emocji fanom taktycznych rozgrywek. Pozostaje jeszcze IceGuard, jeden z księżyców Herbusa, który najbardziej wyróżnia się spośród wszystkich środowisk CHROME. Panujące na nim niskie temperatury bardzo utrudniają życie. Prawdopodobnie zmiany warunków pogodowych będą generowane losowo i nigdy nie będzie można przewidzieć, co się wydarzy.

Zaletą CHROME są misje, które rozgrywają się na otwartych przestrzeniach, zmuszające



W grze udostępniono bardzo dużo modeli pojazdów, które mogą latać, pływać i poruszać się po ziemi



Akcja rozwija się w błyskawicznym tempie, więc musisz mieć dobry refleks



Lepiej zawsze mieć przy sobie broń odpowiedniego kalibru. Przezorny zawsze ubezpieczony...

gracza do przemaszerowania (lub przejechania) odległości dochodzących do kilkunastu kilometrów. Wszystkie poziomy zostały starannie zaprojektowane, dzięki czemu zadbano nie tylko o samą grywalność misji, ale także ich estetykę. Dodatkowo, efekt wzmacniany jest dźwiękami wiatru, szalejącego po konarach, i zwierzątek buszujących w lasach.

W CHROME chodzi, przede wszystkim, o taktyczną walkę z przeciwnikiem. Gracz zostaje rzucony na mapę w oddalonym miejscu. Uzbrojony, rusza przed siebie, by wykonać powierzone mu zadanie. Oprócz docelowych obiektów, na każdym poziomie znajdują się jeszcze inne budowle. Mogą to być lotniska, magazyny, więzienia, elektrownie, kopalnie, rafinerie itp. Dużą zaletą jest to, że gra wzbudza chęć zwiedzania poziomów. Są one realistyczne i posiadają swój unikalny klimat, na tyle atrakcyjny, że gracz chce sprawdzić, co znajduje się np. po drugiej stronie lasu. Jest to również jeden z elementów, wpływających na grywalność w pozytywny sposób.

W grze jest kilka rodzajów przeciwników: od standardowych żołnierzy korporacyjnych, po wyspecjalizowanych komandosów i bossów. W grze występują również militarne roboty, nazywane Walkerami. Pomimo, że w CHROME występuje pokaźna ilość pojazdów: jeepy, ścigacze, lądowniki, wahadłowce, futurystyczne motorówki, ciężarówki itp., to nie wszystkich gracz będzie mógł użyć podczas misji. Niektóre występują tylko w filmikach. Choć akcja gry toczy się w XXV wieku, to przemysł broni palnej nie posunął się tak do przodu, jak to przewidują dzisiejszy wizjonerzy SF. Elementarnym wyposażeniem każdego najemnika jest nóż, pistolet automatyczny i karabin maszynowy. Owszem, występują nowoczesne zabawki, ale nie należą one do najbardziej popularnych modeli broni palnej. Nie tak łatwo zabić przeciwnika. Na celność gracza wpływać będzie wiele czynników, przede wszystkim to, czy się przemieszcza, „przycelowuje" itd. Ciało Logana i nieprzyjaciół będzie podzielone na strefy, co w efekcie zaowocuje niezwykle realistycznym schematem reakcji na postrzał.



Dla miłośników leniuchowania nad szmaragdową wodą przygotowano molo

CHROME zapowiada się rewelacyjnie. Jest bardzo ciekawy pod względem fabuły, zaawansowany technologicznie oraz realistyczny pod względem modelu rozgrywki i grafiki. Zainteresowanie tym tytułem jest bardzo duże, nie tylko w Polsce. Gracze z całego świata na łamach najpopularniejszych serwisów o grach porównują go z HALO, a nawet żartują, iż ma on szansę stać się pogromcą nadchodzącego DEUX EX 2, PROJECT IGI 2 czy SOLDIER OF FORTUNE 2.

Piękne kolory i zapierająca dech w piersiach garfika będą dodatkowym atutem gry



Tekst: Grzegorz „Murmur" Młodawski



Ładne widoki i klimat gry spowodują, że będziesz chciał w nią długo grać

http://chrome.techland.com.pl



Bardzo ładnie wykonana strona. Wiele informacji o grze, dużo screenów i innych przyjemności. Zajrzyj koniecznie!

Chrome

Action / Techland

Premiera: II kwartal | Multi: ✓

PC | PSX | DC | PS2

Jest szansa, że CHROME udowodni, iż Polacy potrafią stworzyć dobrą grę, która w poważny sposób zagrozi zagranicznej konkurencji

WIZARDRY 8

Kultowa seria WIZARDRY doczekała się ósmej, rewelacyjnej odsłony. Zabawa na wiele tygodni gwarantowana!

Role-playing games należą do jednego z najpopularniejszych i przynoszących największe dochody gatunków gier komputerowych. Wystarczy tylko przypomnieć niezwykłe sukcesy takich serii jak BALDUR'S GATE, DIABLO czy MIGHT&MAGIC. Ale wewnątrz tego gatunku odnaleźć można zasadnicze różnice. Mówiąc w skrócie, RPG dzielą się na dwa rodzaje: action RPG (do nich zalicza się np. DIABLO), gdzie najważniejsza jest nieustająca młócka, i RPG fabularne, w których istotną rolę odgrywają: rozwiązywanie licznych zagadek, poznawanie historii zwiedzanego świata oraz interakcje z tzw. NPC, czyli postaciami zamieszkującymi świat gry. WIZARDRY 8 należy do tego drugiego rodzaju gier. Oferuje ona znakomitą, wręcz fantastyczną zabawę, ale tylko dla kogoś, kto zechce wniknąć w uniwersum stworzone przez autorów, poświęcić mu wiele czasu i zainteresować się opowiadaną historią. Dla graczy nade wszystko uwielbiających zamienianie świata w jedną, wielką rzeźnię WIZARDRY 8 nie będzie stosowną rozrywką.

Gra przedstawia dalszy ciąg historii opowiedzianej w WIZARDRY 7, ale znajomość tej starej gry nie jest wymagana. Program sam ci wyjaśni wszystko, co powinieneś wiedzieć, ale jeśli grałeś w WIZARDRY 7, to dostrzeżesz pewne bardzo sympatyczne „smaczki" i spotkasz wielu bohaterów znanych z poprzednich części.

Akcja WIZARDRY 8 toczy się na planecie Dominus. Głównym motywem opowieści jest walka o kosmiczny artefakt o nazwie Destinae Dominus, którego posiadanie ma właścicielowi udostępnić całą kosmiczną wiedzę i uczynić go jednym z władców wszechświata (tzw. Kosmicznych Lordów). Na poszukiwanie tego niezwykłego przedmiotu wyruszył przede wszystkim Dark Savant – mroczny władca automatów i androidów, przemierzający od wieków gwiezdne szlaki w poszukiwaniu niczym nieograniczonej władzy. Ale artefaktu pragną też dwie potężne rasy, będące ze sobą od setek lat w stanie wojny. Są to owadopodobni T'Rang i (wyglądający jak dwunożne nosorożce) Umpani – naród militarystów, wyćwiczony w sztuce wiecznej wojny. Na Dominus pojawiają się również Mookowie – rasa kosmicznych podróżników i badaczy. Śladem Dark Savanta przybyli szczuroludzie z plemienia Razuka – zawzięci i bezwzględni złodzieje, oraz mordercy żądni zemsty na władcy, który ośmielił się ich oszukać. W dodatku na planecie pojawili się rogaci Rapax, rasa nieprawdopodobnie agresywnych myśliwych i zabójców. Do tego całego galimatiasu dochodzi również obecność podupadłego obecnie Legionu Lunarnego (HLL), a także mieszkających na drzewach Trynnies, którzy narobili ongiś sporego zamieszania, udzielając schronienia złodziejowi Destinae Dominus. A ty, drogi graczu, musisz sobie z całym tym bałaganem poradzić, gdyż również jesteś bardzo, ale to bardzo zainteresowany odnalezieniem zaginionego artefaktu. A przy tym wszystkim czeka cię umiejętne lawirowanie wśród tych rasowych konfliktów i musisz się postarać, aby wyciągnąć z nich maksimum korzyści dla siebie.



Od owadopodobnej rasy T'Rang otrzymasz zlecenie wykonania ważnych zadań

Zabawę rozpoczynasz od stworzenia własnej drużyny lub powołania bohaterów spośród wykreowanych przez autorów programu postaci. Do wyboru jest aż 11 ras i 15 profesji. Twój heros może być zarówno słabiut-

Twoi bohaterowie mogą używać setek magicznych i niemagicznych przedmiotów

kim, lecz szybkim, inteligentntym faerie, jak potężnym jaszczurem czy potomkiem smoka i człowieka. Oczywiście możesz skorzystać również z typowych dla role-playing ras, takich jak elfy, krasnoludy czy hobbici. Jeśli chodzi o profesje, to również rozciąga się przed tobą pełne spektrum możliwości. Czy bohater ma zostać wojownikiem, czy walkirią (zawód zastrzeżony dla kobiet)? A może magiem, kapłanem, samurajem, ninją? A może znającym tajniki wielu szkół magii biskupem, alchemikiem – specjalistą od mieszania tajemniczych mikstur czy umiejącym oddziaływać na umysły innych stworzeń psionikiem? A może wolisz mieć w grupie barda, którego znajomość muzyki i umiejętność gry na różnych instrumentach pozwala na magiczne oddziaływania? A co powiesz na gadgeteera – postać specjalizującą się w tworzeniu i obsłudze dziwnych instrumentów oraz broni, której główną cechą jest znajomość zasad inżynierii? WIZARDRY 8 daje ci mnóstwo możliwości i dróg wyboru. W dodatku nikt nie zmusza cię, abyś stworzył drużynę składającą się z sześciu osób. Jeśi chcesz, możesz skład grupy ograniczyć do minimum. Wtedy bohaterowie bardzo szybko nabędą punkty doświadczenia, ale za to walki mogą (zwłaszcza na początku zabawy) sprawić ci mnóstwo kłopotów. Zresztą sześć osób to jeszcze nie koniec. Twoim bohaterom zechcą towarzyszyć postacie spotkane w miastach i na bezdrożach Dominusa. Dwie z nich przyłączą się do drużyny, która w ten sposób może składać się aż z ośmiu postaci! Tak rozbudowana grupa wolniej zyska punkty doświadczenia, ale za to łatwiej jej będzie poradzić sobie z wrogami. A w bitwach uczestniczysz naprawdę bardzo często. Od małych potyczek z jednym czy dwoma przeciwnikami, aż po zmagania z kilkunastoma potworami naraz. W dodatku wiele z wrogich stworzeń ma bardzo nieprzyjemny zwyczaj otaczania twej grupy tak, aby nikt (nawet te postacie, które starałeś się ukryć za postaciami silnych wojowników) nie czuł się bezpiecznie.


Na swojej drodze spotkasz istoty, które potrafią drużynę sparaliżować strachem


Oto baza kosmicznych militarystów – nosorożcopodobnej rasy Umpani



Jeśli jesteś przyjacielem Umpanich, ich żołnierze będą walczyć w twojej obronie

Walki zostały przygotowane w tzw. systemie fazowym. Polega on na tym, że na początku każdej tury wydajesz bohaterom rozkazy. Mogą oni atakować wroga (bronią białą lub na dystans), stosować zaklęcia, korzystać ze specjalnych umiejętności (np. oddech smoka czy wejście w berserkerski szał), używać przedmiotów będących w ekwipunku (np. bomb, proszków czy mikstur) lub bronić się przed atakiem (albo nawet bronić przyjaciela). W momencie, kiedy wydasz już wszystkie rozkazy, rozpoczyna się tura walki. Potwory i twoi bohaterowie uczestniczą w niej w kolejności wyznaczanej przez ich inicjatywę (na którą wpływa głównie szybkość, ale także charakter posiadanej broni i waga ekwipunku niesionego przez konkretną osobę).

Bardzo ważną rolę w WIZARDRY 8 odgrywa interakcja drużyny z napotkanymi po drodze postaciami. To od tych właśnie


Ta śliczna świątynia kryje w swym wnętrzu całe hordy groźnych nieprzyjaciół



Potwory mogą się czaić nawet w tak sielsko wyglądającym strumieniu



nieznajomych dowiesz się wszystkiego, co powinieneś wiedzieć o otaczającym cię świecie, zyskasz wiele różnych wskazówek i otrzymasz zlecenia wykonania konkretnych zadań. W trakcie rozmowy do twojego dziennika wpisywane są tzw. „słowa kluczowe" i możesz z nich również korzystać w rozmowie z następnymi spotkanymi osobami. Co ważne, jesteś w stanie utworzyć własne słowo kluczowe, co czasami bardzo się przydaje, a wręcz jest nieodzowne! Z częścią osób jesteś w stanie pohandlować i kupić od nich wiele wspaniałych przedmiotów. Mnóstwo broni różnych rodzajów, pergaminy, amulety, pancerze, pociski, gadżety, magiczne księgi, broń palną. Krótko mówiąc: do wyboru, do koloru, a jedynym ograniczeniem są twoje zasoby gotówkowe.

WIZARDRY 8 pozwala ci na wielotygodniową zabawę. Ogromny świat, setki walk ze zróżnicowanymi wrogami, tysiące linii dialogowych, mnóstwo ciekawych zadań do wykonania (a niektóre wymagają naprawdę sporo myślenia!). Poza tym rewelacyjny system magii oraz fenomenalnie przygotowane opcje rozwoju postaci. Z każdym zdobytym poziomem czujesz, że twoi bohaterowie stają się coraz silniejsi i sprawniejsi, coraz lepiej radzą sobie z przeciwnościami losu. Co ciekawe, w trakcie zabawy możesz bohaterowi zmienić profesję! Na przykład biskup stanie się magiem czy bardem, a wojowniczka walkirią lub złodziejką.


W czasie walki ważne jest stosowanie zaklęć wspomagających i ochronnych



W czasie niektórych walk będziesz musiał się zmierzyć nawet z kilkunastoma wrogami naraz

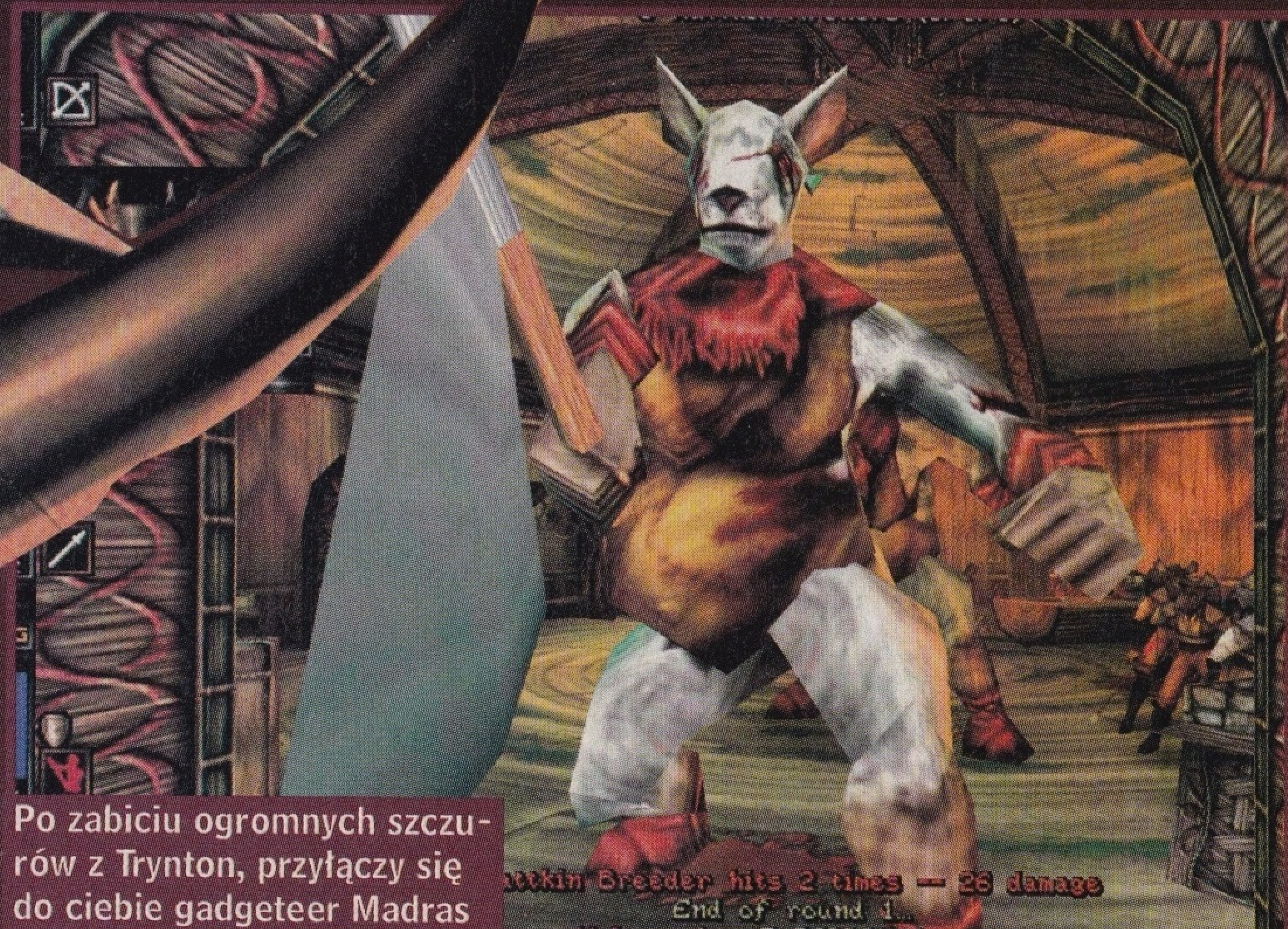
Część graczy co prawda gorąco odradza stosowanie tego rozwiązania, ale ważne jest, że ono istnieje i że twórcy pozostawili ci tak duże możliwości tworzenia bohaterów wedle własnego upodobania.

WIZARDRY 8 bardzo miło zaskoczyły mnie pod względem graficznym. Niektóre scenografie zostały co prawda zrealizowane w dość sporym uproszczeniu (np. droga Arnika-Trynton), ale z kolei inne budzą prawdziwy podziw i wyglądają nad wyraz realistycznie (np. fort T'Rangów oraz baza Umpanich i prowadząca do nich trasa, a także miasto-na-drzewie, czyli Trynton). Podobnie znakomicie przedstawiono postacie atakujących cię potworów. Kiedy spotykasz takiego golema, wielkiego szczura czy hogarta, to naprawdę czujesz, że jest to potwór, który napsuje grupie trochę krwi. Rewelacyjnym pomysłem jest wprowadzenie opcji zmieniającej w czasie bitwy wygląd potworów. Przeciwnik, którego twoja grupa zdołała już trochę uszkodzić, zaczyna wyglądać w miarę upływu czasu coraz gorzej. Przybywa mu siniaków i krwiaków, oczy zalewa posoka itd. Taki


Oto wejście do Arniki – pierwszego miasta Dominusa, które odwiedzisz

zabieg wymagał stworzenia dla każdego gatunku wrogów (a jest ich dobrze ponad setka) kilku odrębnych animacji. Niby robota nie taka straszna, ale ważny jest fakt, że autorzy chcieli ci zabawę uatrakcyjnić i doskonale im się to udało.

A jak program prezentuje się do strony dźwiękowej? Rewelacyjnie! Muzyka jest nastrojowa i doskonale dobrana do poszczególnych lokalizacji, ale prawdziwym majstersztykiem są kwestie wypowiadane przez aktorów (UWAGA: oceniam nie wersję polską, lecz angielską, udostępnioną nam przez dystrybutora). Nie wiem, czy pod tym względem nie jest to najlepszy role-play w historii gatunku. Głosy zostały dobrane do konkretnych postaci w sposób wręcz perfekcyjny: złowro-


Po zabiciu ogromnych szczurów z Trynton, przyłączy się do ciebie gadgeteer Madras

Rady na dobry początek

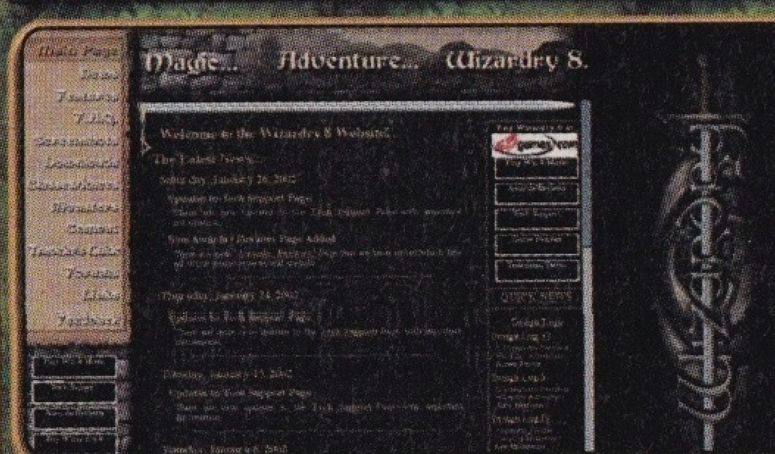
- Uważnie kreuj postacie. Przeczytaj instrukcję lub co najmniej wszystkie informacje, które możesz uzyskać, klikając PPM.
- Jeśli masz w grupie postacie znające magię, to staraj się, aby specjalizowały się one w określonych szkołach. Bohater poznający „po łebkach” raz to, raz owo, nie będzie do niczego przydatny. Optymalna jest specjalizacja w dwóch lub trzech kanonach. Dla Biskupa może to być na przykład magia Ognia i Świętości, dla Maga magia Wody, Powietrza oraz Ognia itp.
- Pamiętaj, że nie wystarczy znajomość samych zaklęć. Aby skutecznie się nimi posługiwać, musisz rozwijać konkretne zdolności (dla czarów ognia będzie to magia Ognia itp.).
- Jeśli nie chcesz w momencie awansu przydzielać bohaterowi nowych czarów (bo nie ma takich, które by cię interesowały), zaczekaj na następny awans. Punkty zostaną zachowane i potem wybierzesz dwa zaklęcia.
- W czasie rozmowy z Rapaxem w Arnice wpisz słowo Custom.
- Napotkane postacie pytaj o wszystko, o co tylko możesz. Czasem udzielają one bardzo przydatnych informacji.
- Pierwsze postacie, które możesz poprosić o przyłączenie się do grupy, to: Myles (złodziej w Arnice), Vi Domina (walkiria w Arnice) oraz Madras (gadgeteer w Trynton, ale dołącza tylko wtedy, jeśli rozprawisz się ze szczurami na szóstym poziomie miasta).
- Nie pozbywaj się przedmiotów opisanych jako „gadgets” ani resztek pozostałych po potworach (pióra, skorupy itp.). Wierz mi, że mogą się przydać!
- Jeśli jedna z twoich cech osiągnie 100 punktów, to zyskujesz dostęp do specjalnej, eksperckiej zdolności. Na przykład, przy Sile równej 100 możesz rozwijać umiejętność zadawania piekielnie silnego ciosu (Power Strike), a przy 100 punktach Inteligencji otwiera się możliwość rzucenia zaklęcia o szczególnej mocy.
- Pamiętaj, że możesz wygrać walkę, stosując nie tylko zaklęcia zadające obrażenia, ale również czary paraliżujące wrogów lub powodujące ich osłabienie, takie np. jak Freeze Flesh, Freeze All, Noxious Fumes.
- Zwracaj uwagę na rodzaj stosowanej amunicji. Część pocisków posiada specjalne właściwości, np. możesz dzięki nim znokautować wroga, oślepić go, a nawet zabić jednym strzałem.
- Zaproś do drużyny Madrasa, gadgeteera z Trynton. Jego omnigun w pewnym momencie stanie się morderczą bronią.


Oto android – mechaniczna zabawka służąca Dark Savantowi

gi głos kupca Rapaxów, filuterny i zabawny głosik Sparky, poważne i godne głosy Umpanich, obco brzmiące, nieludzkie T'Rangów, zaczepne szczuroludzi z klanu Razuka. A poza tym cała paleta głosów Higardich (czyli nazwijmy to: ludzi). Od chytrego i przebiegłego Mylesa po zmęczonego starca z bazy HLL w Arnice. WIZARDRY 8 jest programem, w którym naprawdę z przyjemnością przysłuchujesz się wypowiadanym przez NPC-ów kwestiom i wcale ci się nie pali, aby je jak najszybciej przewinąć.

WIZARDRY 8 to, obok ARCANUM, najlepszy cRPG z dostępnych w tej chwili na rynku. Oba te programy łączy jedna, wspólna cecha – widać, że ich autorzy są zakochani w gatunku, który tworzą. A my, dzięki nim, możemy uczestniczyć w naprawdę fantastycznej zabawie.

http://www.wizardry8.com


Mnóstwo informacji o grze, najnowsze patche oraz linki do forów dyskusyjnych, na których znajdziesz tony cennych rad



Ten potwór wygląda groźnie, ale doświadczona drużyna nie będzie miała z nim problemów

Tekst: Jacek „Randall” Piegara

Wizardry 8

6

RPG / Sir-Tech / CD Projekt

Cena: 99 zł	PC	GBC	GBA
Multi: ✗	PSX	PS2	DC

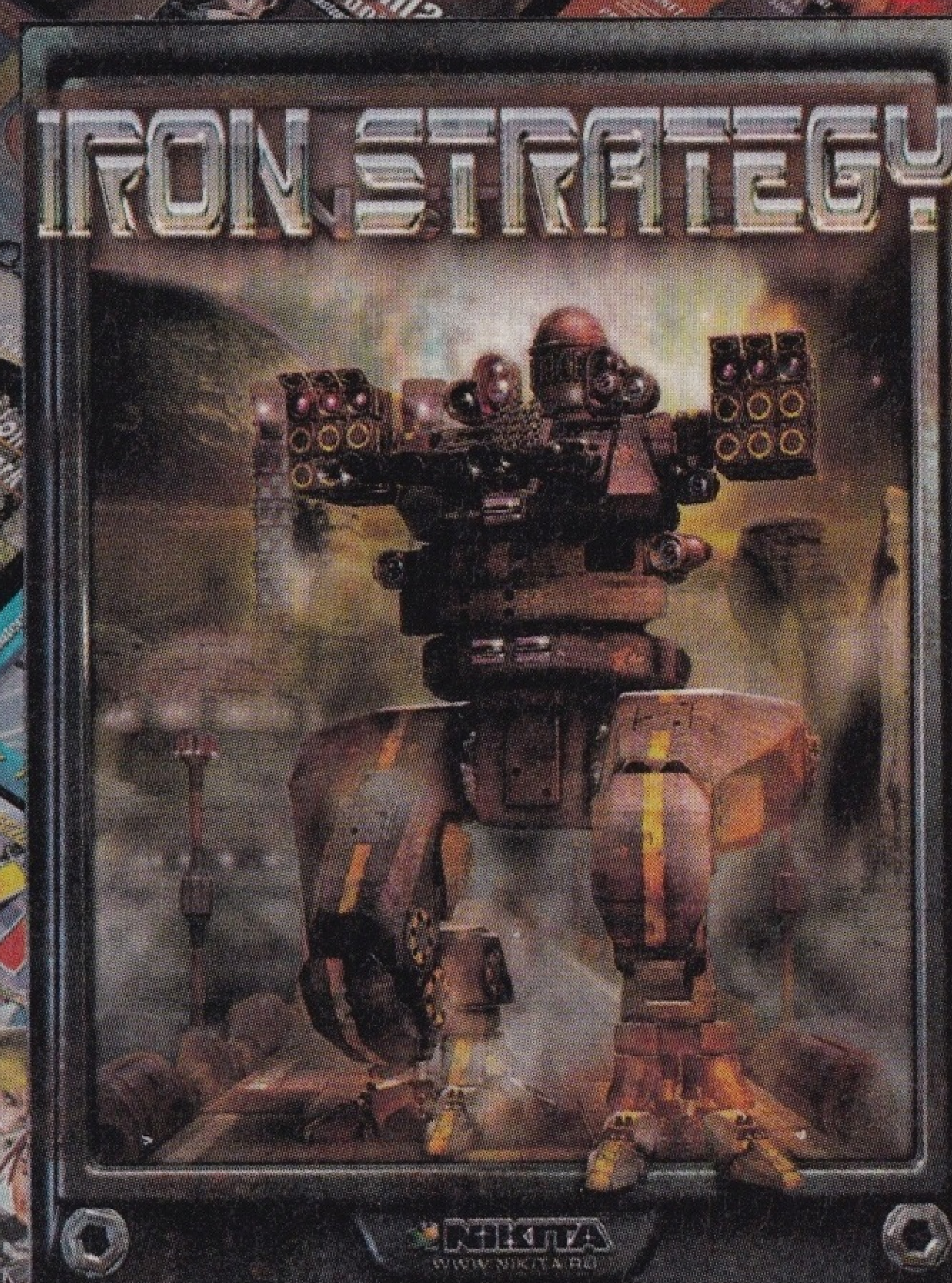
Wymagania sprzętowe: Pentium II 233, 64 MB RAM, 1600 MB HDD, akcelerator 3D

Grafika 5- Dźwięk 5+ Frajda 6

+ Mam dwie linijki na wymienienie zalet? Żarty! To temat na wielostronicową epopeję

− Przestajesz odbierać telefony i spotykać się ze znajomymi. Nieładnie! Bardzo niełądnie!

Gra pojawiła się po wielu latach oczekiwania i morał z tego jest taki, że czekać było warto. Naprawdę!



MEDAL OF HONOR ALLIED ASSAULT

Czasy drugiej wojny światowej. Formowanie jednostek, uzbrajanie i wysyłanie ich na misje. Test twoich zdolności przywódczych? Na pewno nie tutaj!



Chciałbyś poczuć się jak podczas desantu na Normandię? Stać na pierwszej linii tuż przy otwieranym włazie barki transportowej podczas dobijania do brzegu? Słyszeć tuż za plecami szeptane modlitwy przerażonych żołnierzy i czuć pot spływający po czole? Być jednym z setek żołnierzy wysłanych na rzeź, patrzeć, jak twoi koledzy, jeden po drugim, eliminowani są niczym kaczki na strzelnicy, podczas gdy ty bezradnie musisz ratować własną skórę? Efekt porównywalny jedynie z fenomenalną pierwszą sceną z głośnego obrazu Stevena Spielberga „Szeregowiec Ryan". Z małą różnicą: tutaj widzisz wszystko oczami jednego żołnierza, dzięki czemu pakiet wrażeń jest dodatkowo wzmocniony! A może dla odmiany chciałbyś uczestniczyć w zasadzce rodem z filmu „Parszywa Dwunastka" Roberta Aldricha? Siedzisz w ciężarówce razem ze swoimi kompanami i po nieudanej próbie przekonania strażnika, że jesteście niemieckimi żołnierzami, ruszacie razem do okupowanej wioski dokończyć misję. Wpadacie na dziedziniec, a z przeciwka wyskakuje grupa Niemców. Pozostali żołnierze, strzelając, krzyczą wymownie „Drugie piętro!". Ty już wiesz, że to sygnał dla ciebie. Osłaniany przez resztę grupy, musisz się tam dostać i zdjąć karabiniera, dziesiątkującego twój oddział.

Wojna to nie tylko dowodzenie wojskami, wydawanie poleceń czy uzbrajanie dywizji. Zależy to, oczywiście, od indywidualnych preferencji każdego gracza, ale dużo większą frajdę daje czynny udział w bitwie, gdzie ramię w ramię pozostała część oddziału walczy nie mniej zaciekle od ciebie. **Gry osadzone w realiach drugiej wojny światowej to z reguły strategie turowe, RTS-y czy też inne typy, bardziej lub mniej, taktycznej rozrywki.** Gier akcji z gatunku FPP było jak dotąd niewiele lub nie do końca oddawały one realia czasów wojny. MEDAL OF HONOR jest wyśmienitym przykładem, jak wspaniały efekt można uzyskać po połączeniu wysokiej grywalności, dynamiki, wspaniałej grafiki, efektów dźwiękowych i tła historycznego!

Od zawsze zastanawiałem się, czy istnieje gra, dla której można poświęcić dosłownie wszystko. Codzienne zajęcia, szkołę, studia, pracę czy też dziewczynę? Do tej pory uważałem, że jest to raczej niemożliwe, ponieważ nawet po bardzo długim czasie gry trzeba nieco odsapnąć. Wiele tytułów wycięło z mojego życiorysu kilka dni grania non stop, a gdyby to zsumować, wyszłoby kilka dobrych lat! Nigdy nie spotkałem się jednak z grą, którą chciałbym za wszelką cenę ukończyć za jednym zamachem! Miłość od pierwszego uruchomienia? **MEDAL OF HONOR to właśnie taki tytuł i wielkie wyzwanie dla każdego szanującego się fana FPP.** Tutaj nie ma czasu na smakowanie partiami, tu zabawę przerwać może jedynie zawieszenie się systemu!

Jest to jedna z niewielu gier, której sceny pamiętasz jeszcze długo po zakończeniu dziennych zmagań. Podczas rozgrywki tak bardzo przejmujesz się akcją, że po nocach śnią ci się udane szarże, czy też przewijają obrazki zdjętych przy pomocy karabinu snajperskiego wrogów. W szkole na lekcjach rozmyślasz, że gdybyś wbiegł do pomieszczenia odrobinę później, karabinier stojący przy oknie by cię nie dostrzegł, a ty zachowałbyś nieco więcej energii na później. Po prostu nie możesz przestać myśleć i mówić o MEDAL OF HONOR. Pomimo że do ukończenia gry za-



W MEDAL OF HONOR czeka na ciebie cała masa pojazdów do przetestowania. Żołnierzu! Motor zatankowany?





Czyż to nie jest wymarzone miejsce dla snajpera? Kilka celnych strzałów może przechylić szalę zwycięstwa na twoją stronę





Widok zdesperowanych kompanów u twojego boku sprawia, że czujesz się jak na prawdziwej wojnie. Pomóż im lub ruszaj dalej!



Widać, że ktoś używa tutaj bardzo mocnych argumentów. Odpowiednia dawka C4 powinna załatwić sprawę raz na zawszę



Widok na dziedziniec. Jak na razie nie ma nikogo do odstrzału, ale to może oznaczać jedynie ciszę przed burzą

awansowany gracz komputerowy na standardowym poziomie trudności potrzebował będzie nieco ponad 12 godzin, cały ten czas wypełniony będzie po same brzegi dynamiczną akcją i niespotykanymi do tej pory zdarzeniami. Autorzy postarali się, żeby na każdym etapie gry było coś świeżego, co jeszcze bardziej przyciągnie do monitora każdego wygłodniałego gracza i nie pozwoli mu się oderwać właśnie dzięki nieodpartej ciekawości, co takiego wydarzy się za chwilę!

Połączone w jedną całość misje, przerywane wspaniale wyreżyserowanymi filmami, nie dają odsapnąć ani na chwilę. Wyposażenie zaczerpnięte z magazynów drugiej wojny światowej daje uczucie, jakbyś rzeczywiście był alianckim żołnierzem na polu bitwy. No i ta interakcja z otoczeniem i pobocznymi postaciami. W jednej z pierwszych misji spotykasz alianckiego szpiega-komandosa, który towarzyszy ci i pomaga w misji. Mówi ci, co powinieneś teraz zrobić, a sam idzie „skombinować" środek transportu. Po wykonaniu zadania spotykacie się w umówionym miejscu, wskakujesz do samochodu i zajmujesz miejsce na wieżyczce. Kolejne misje rozgrywają się właśnie z udziałem wielkiego karabinu maszynowego, zamontowanego na pojeździe. Takich smaczków jest naprawdę wiele i powinny nasycić wszystkich, nawet najbardziej wymagających graczy.

MEDAL OF HONOR wykorzystuje silnik graficzny z QUAKE III ARENA, który ani trochę się nie zestarzał (podobnie jak sama gra – do tej pory w redakcji odbywają się ostre wymiany zdań na ARENIE). **Wszystko wygląda tutaj naprawdę pięknie i realistycznie, może nie jest tak dopracowane jak w RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN, ale robi naprawdę piorunujące wrażenie.** Na szczególne uznanie zasługują takie elementy, jak animacje postaci, poruszające się na wietrze drzewa czy burza z piorunami w oddali. Do jednego można się tylko przyczepić – MEDAL OF HONOR jest wyjątkowo mało krwawy! Nie uświadczysz tutaj hektolitrów czerwonej juchy wprost z drugiego SERIOUS SAMA i to właśnie dzięki temu produkt nie oznaczony został plakietką „TYLKO OD 18 LAT". Każdy nastolatek może więc wziąć udział w wydarzeniach drugiej wojny światowej. Również oprawa dźwiękowa nie odstaje od wysokiego poziomu reszty. **Każdy etap wyposażono w niepowtarzalne odgłosy: niemieccy żołnierze szprechają czystą niemczyzną, a muzyka zawsze dopasowuje się do wydarzeń na ekranie tak, że ani chwili nie możesz usiedzieć na miejscu.** Każdy powinien zagrać w MEDAL OF HONOR. Gra wsysa niczym dobry odkurzacz i wcale nie tak łatwo jest się od niej uwolnić. Pomimo że tryb gry wieloosobowej okazał się wielkim niewypałem, nikt nie powinien przejść obojętnie obok tego tytułu. Mało który produkt może pochwalić się taką grywalnością. Ja już kupiłem hełm z demobilu, a cała redakcja przemalowana została we wzór „moro" i przerobiona na aliancki bunkier. Wszyscy gramy w MEDAL OF HONOR, a Frogger odbiera z salonu amfibię!





Medal Of Honor Allied Assault **5+**

FPP / Electronic Arts / IM Group

Cena: 129 zł	PC	GBC	GBA
Multi: ✓	PSX	PS2	DC

Wymagania sprzętowe:
Pentium III 800 MHz, 128 MB RAM, 800 MB HDD

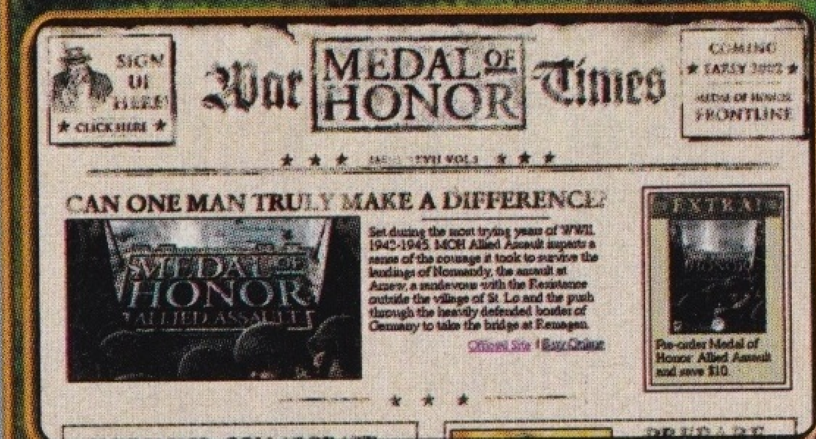
Grafika 5 · Dźwięk 6 · Frajda 6

 Nieporównywalna z niczym frajda płynąca z gry, cała masa broni, realistyczny model strzelania

 Wysoki poziom trudności może nie każdemu przypaść do gustu – to jedyna „wada"...

Jedna z najładniejszych, najbardziej grywalnych i wciągających gier wszech czasów! Po prostu – musisz w nią zagrać choć raz!

www.medalofhonor.com



Strona ciekawa, jak i sama gra. Znajduje się na niej sporo informacji na temat samej rozgrywki, screeny oraz tapety

Tekst: Michał „Krooger" Cichy

SOUL REAVER 2

THE LEGACY OF KAIN SERIES

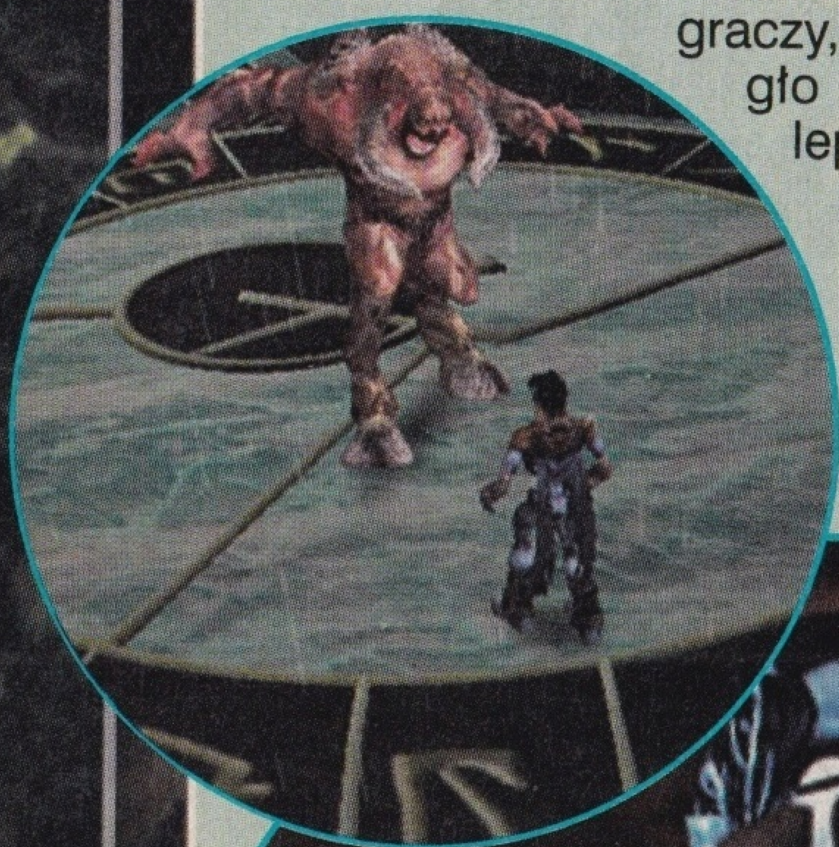
Kraina Nosgoth znów spłynie krwią złych istot. Innymi słowy, nasz drogi Raziel powraca

Wreszcie jest! Ileż to słyszeliśmy zapowiedzi, wywiadów z twórcami, plotek, że już, zaraz będzie... SOUL REAVER 2, ukochany projekt Crystal Dynamics, wreszcie pojawił się na dwóch najważniejszych platformach growych, PS2 i PC. Posiadacze komputerów osobistych musieli uzbroić się w nieco większą cierpliwość. Nie oznacza to jednak, że wersja gry na PC różni się czymkolwiek od swego konsolowego odpowiednika – to wciąż ta sama gra, która tylko, w zależności od platformy sprzętowej, wygląda nieco inaczej. Wraz z ukończeniem prac nad SR2, ludzie z Crystal Dynamics, mają zabrać się za grę nową. Chodzi tu o bezpośrednią kontynuację BLOOD OMEN. Tak też, na silniku graficznym SR2 powstanie kolejna część przygód krwiopijcy Kaina, co w praktyce oznacza, że jak tylko zdążymy otrząsnąć się z emocji związanych z prowadzeniem Raziela przez Nosgoth, już czekać będzie na nas... Kain. Dla nas, graczy, nie mogło stać się lepiej.

SOUL REAVER 2 rozpoczyna się dokładnie w tym miejscu, w którym pozostawiła cię pierwsza część gry. **Kain zniknął w portalu, a Raziel ruszył jego śladem. Nie da się ukryć, że do zrozumienia SR2 niezbędna jest sesja z „jedynką" – historia krainy Nosgoth i rządzących nią wampirów jest na tyle pogmatwana i niejasna, że nowicjusze z miejsca się pogubią.** Warto więc obcowanie z SR2 rozpocząć od zrozumienia historii od początku. Na dobrą sprawę można wprawdzie powiedzieć, że we wszystkich grach scenariusze są do siebie podobne, więc po co tracić czas i energię na doszukiwanie się tworzących klimat SR2 subtelności? Jednak w SR2 sprawa przedstawia się nieco inaczej. Około połowy czasu spędzonego z grą użytkownik ogląda (i słucha) lepszych i gorszych przerywników filmowych, podczas których bohaterowie przekonują do swych racji, dyskutują i podżegają przeciwko sobie. Nie uważam tego za jakiś rażący błąd, gdyż są to dialogi wielce zajmujące (świetni lektorzy!). **Minus stanowi to, że przerywników tych nijak nie można „przeskoczyć", co w przypadku oglądania pięciominutowej wstawki po raz drugi jest wielce irytujące.**

Resztę czasu zajmuje rozgrywka. Klimat gry nie zmienił się od pierwszej części – Raziel wciąż przemierza mroczne krainy swym charakterystycznym, marynarskim krokiem, wciąż szarpie pazurami i szybuje za pomocą swych strzaskanych skrzydeł. Trzeba jednak przyznać, że


Raziel ma strasznego pecha – wszyscy naokoło z niewyjaśnionych przyczyn chcą go skrzywdzić




A oto i główny bohater. Wzrok dziki, suknia plugawa... Raczej nie chciałbyś się z nim pokłócić




W SOUL REAVER 2 napotkasz niezwykle pięknie wykonane wnętrza. To duży plus tej niebanalnej gry



Raziel większość czasu spędza na siekaniu paskudnych potworów i złych czarnoksiężników



System walki jest bardzo przejrzysty, choć na tyle rozbudowany, by sprawić graczowi radość. Powinieneś starannie opanować sztukę walki, jeśli chcesz przeżyć

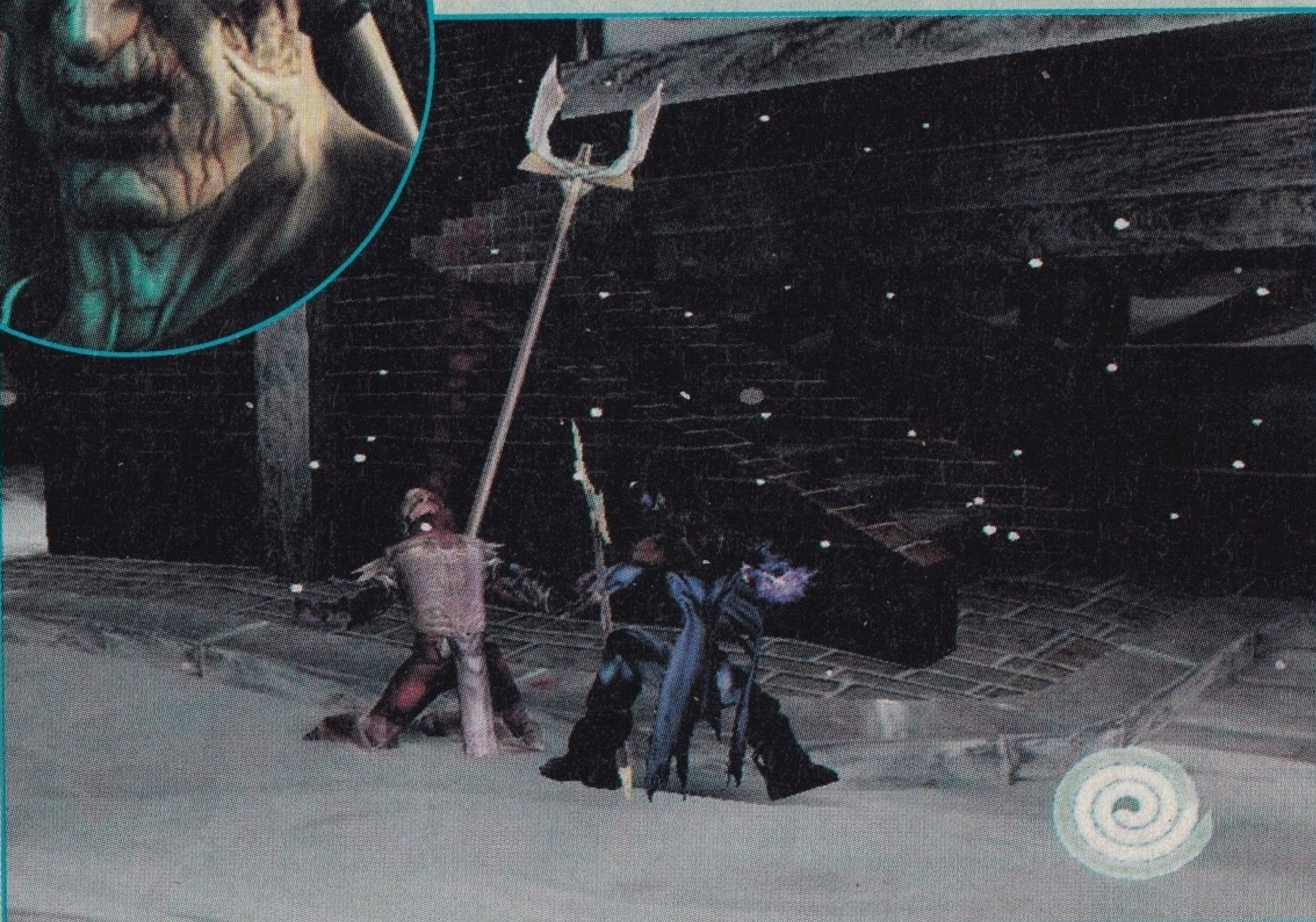
rozgrywka została zrealizowana ze znacznie większą dynamiką w porównaniu do pierwszej części gry. O ile zdarzyło się w prequelu kilka chwil, podczas których walczyłem z sennością, tyle SR2 nie nudzi nawet przez minutę.

Pewne zastrzeżenia budzić może jednak system walki, gdyż jest wręcz banalny. Raziel ma do dyspozycji następujące zagrania: szybkie a lekkie uderzenie; cios mocny, lecz wolniejszy; wystrzelenie pocisku energetycznego lub rzucenie we wroga bronią; może też dobyć tytułowego Siepacza Dusz (świetna robota tłumacza!) lub porwać jakąkolwiek inną broń, która akurat jest pod ręką. To dużo i mało jednocześnie, gdyż wszystkie podane wyżej akcje są bardzo dynamiczne i można za ich pomocą przeprowadzić wcale ładny pojedynek (bardzo przydatny okazuje się przycisk autoorientacji, który zwraca Raziela twarzą do przeciwnika), ale... Ale brakuje bardzo możliwości wyprowadzenia bardziej skomplikowanych sekwencji ciosów. Przez to, w pewnym momencie zabawy, gracz dochodzi do wniosku, że odkrył wszystko, co było w grze do odkrycia. „A zagadki?" – zapytasz. **Stawiane przez autorów wyzwania intelektualne nie należą z reguły do szczególnie ciężkich, choć jest w SR2 przynajmniej kilka sytuacji, w których utkniesz na dłużej.** Kwestia leży bardziej w wykombinowaniu odpowiedniego sposobu myślenia.



Co zaś tyczy się kwestii technicznych, to możesz zaobserwować wyraźny krok naprzód. Lokacje są znacznie większe i bardziej złożone, niż było to w „jedynce" i – co najważniejsze – to się w grze czuje. Poprawiono także wygląd „krainy niematerialnej", do której może przenosić się Raziel. Jest jeszcze straszniejsza niż zwykle i w ogóle jakaś taka dziwna. W połączeniu z kapitalną muzyką daje to powalający efekt końcowy. **Niestety, ludzie z Crystal Dynamics nie ustrzegli się kilku drobnych błędów, jak na przykład „zawieszka" Raziela w jednej sekwencji ruchowej.** Jak już napisałem, wszelkie napotkane przeze mnie podczas gry błędy należały raczej do tych drobnych, lecz jakże irytujących. Jest to związane ze sposobem zapisywania stanu gry w SR2. Nie możesz bowiem w dowolnym momencie wywołać odpowiedniego menu, lecz musisz dojść do konkretnego miejsca, by móc zapisać stan gry. Nie muszę chyba tłumaczyć, dlaczego nawet proste „zapętlenie" bohatera może doprowadzić do białej gorączki. Na szczęście, wspomniane przeze mnie błędy występują dość rzadko.

Nie rozumiem tylko jednego. **Dlaczego polski dystrybutor nie zadał sobie trudu lokalizacji tej – w sumie – bardzo dobrej gry?** Z całą pewnością nie byłoby to zadanie czasochłonne, gdyż nie pojawiają się w SOUL REAVER 2 ani skomplikowane statystyki, ani enigmatyczne nazewnictwo. Tak zatem mówimy tu o przetłumaczeniu długich, nierzadko niezrozumiałych dla młodszych ludzi dialogów, które – odpowiednio zagrane – mogłyby wgniatać w ziemię swą niesamowitością.



SR2 jest dość mroczny i dość brutalny. Nie jest przeznaczony dla młodych graczy, ale starsi na pewno docenią jego gotycki klimat i dużą grywalność

Soul Reaver 2 **5+**

TPP / Eidos Interactive / IM Group

Cena: 129 zł	PC	GBC	GBA
Multi: ✗	PSX	PS2	DC

Wymagania sprzętowe: Pentium III 700 MHz, 128 MB RAM, 1 GB HDD

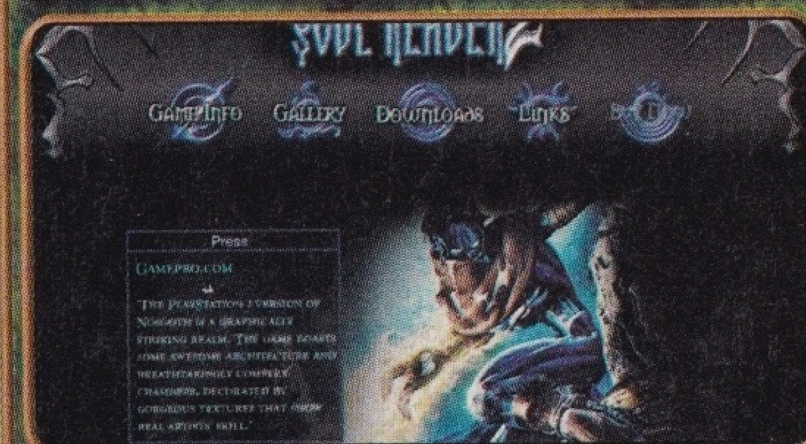
Grafika 5+ Dźwięk 5+ Frajda 5

+ Klimat, grafika oraz to, że czasem trzeba w grze trochę pogłówkować

– Brak możliwości zapisu stanu gry w dowolnym momencie, trochę błędów, marne polskie wydanie

SOUL REAVER 2 jest grą wciągającą, jednak całkowicie wymiękającą przy zestawieniu z ostatnimi produkcjami konsolowymi

http://www.legacyofkain.com/



Oficjalna strona gry. Znajdziesz tu wejście do SOUL REAVER 2 i tysiąc fajnych rzeczy do obejrzenia, przesłuchania oraz ściągnięcia

Tekst: Anzelmo von Dirt

The Peasants Rebellion
Knights and Merchants

Jeśli męczą cię gry wojenne rozgrywane w realiach postnuklearnego świata i szukasz czegoś spokojniejszego, nowa odsłona KNIGHTS AND MERCHANTS powinna spełnić ten wymóg w stu procentach



Trawa, domki, małe, wesołe ludziki – jednym słowem: sielanka

Kilka lat temu, dzięki firmie Topware, na naszym rynku pojawiła się strategia pt. KNIGHTS & MERCHANTS: SHATTERED KINGDOM. Najstarsi gracze z pewnością pamiętają, iż była to jedna z ciekawszych pozycji tego gatunku i cieszyła się dużą popularnością. Mimo uderzającego podobieństwa do serii Settlers, zdobyła niemałe grono fanów. Niedawno wydana kontynuacja pt. THE PEASANTS REBELLION pokazuje, jak bardzo ponadczasowy był oryginał. W związku z tym KNIGHTS & MERCHANTS stają się jednym z najlepszych przedstawicieli klasycznego już gatunku strategii ekonomicznych.

Realia gry to czasy anglosaskie (XIII wiek). Chociaż część fabularna została ukazana w sposób interesujący, to jednak nie ma nic wspólnego ze zdarzeniami znanymi z lekcji historii. **W bajkowy sposób opisano konflikt, który narósł w państwie króla Karola. Jego przeciwnikiem okazał się... własny syn.** Potomek przygotował spisek i w efekcie zdobył władzę nad niemalże całym Królestwem. Ostała się tylko jedna prowincja, jeden zamek... Zadaniem gracza jest odzyskanie zagrabionych terenów i przywrócenie do świetności dawnego państwa. Będąc ostatnim kapitanem Królewskiej Gwardii, stajesz przed misją twojego życia. Pamiętaj: zdrady się nie wybacza...

W menu głównym można dokonać kilku wyborów. Gracze początkujący powinni zacząć od misji treningowych. **Wprawdzie zasady obowiązujące w grze nie są trudne, warto się jednak z nimi zapoznać, aby później móc skutecznie sprawować rządy.** W grze bardzo duży nacisk położono na część ekonomiczną. Nie można zapomnieć, iż drogą do sukcesu jest nie tylko liczne wojsko, ale sprawnie funkcjonująca gospodarka. Wszystkie budynki działają na zasadzie drzewka. Drwal sieje nowe drzewa, które po ścięciu trafiają do tartaku, gdzie cieśla przerobi je na deski. Bez desek niemożliwe jest stawianie nowych budynków oraz produkowanie części towarów. Analogicznie jest w przypadku pozostałych surowców: węgla, złota, kamieni, zboża czy też winogron. Najwięcej kłopotów sprawia przemysł ciężki. Mennicę, wytwarzającą złoto ze stopu rudy złota z węglem, należy postawić niedaleko kopalni tych surowców. Natomiast piekarnia, młyn, chlew oraz rzeźnia nie powinny być oddalone od gospodarstwa. Tak też jest w przypadku pozostałych gałęzi. Do zadań gracza



Jeśli sądzisz, że łatwo jest zarządzać wioską, grubo się mylisz...



Co prawda mały zameczek widoczny na screenie to jeszcze nie Camelot, ale przecież od czegoś trzeba zacząć... Nie od razu Rzym zbudowano



Wioska to ruchliwe miejsce – podobnie jak w SETTLERS, tak i tu ludziki uwijają się, pracują, noszą towary i cieszą się swoim wirtualnym życiem

należy nie tylko stawianie budynków, ale także zarządzanie nimi. Warunki potrzebne do ich sprawnego funkcjonowania już omówiłem, ale to nie wszystko. **Prócz rozplanowania dróg, trzeba także zająć się „produkcją" chłopów. W szkole planujesz kształcenie swoich poddanych.** Podstawowe zawody to Pomocnik oraz Budowniczy. Pierwszy odpowiedzialny jest za donoszenie towarów do budynków oraz miejsc przeznaczonych pod budowę, a także za dostarczenie pożywienia dla armii. Przeznaczenie drugiego jest oczywiste. Przy zbyt małym zapasie tych pracowników produkcja w rozwijającym się państwie może szybko stanąć w miejscu lub funkcjonować bardzo wolno. W przypadku, kiedy masz za mało tragarzy, w twojej Gospodzie zacznie brakować pożywienia, co w najgorszym przypadku przyczyni się do dużej umieralności poddanych. Przez cały czas nie można zapomnieć, że jeść musi każdy i właśnie na tę część gospodarki należy zwrócić największą uwagę.

Najwyższy czas zająć się częścią militarną. Szkolenie rekrutów odbywa się w Szkole, gdzie uczy się także reszta wirtualnego społeczeństwa. Każdy rekrut trafia do Warowni, gdzie może być wyszkolony na żołdaka, topornika, piechura z mieczem, lancą itp. Oczywiście, aby każdy z nich „powstał", niezbędny jest odpowiedni sprzęt (tarcza, zbroja, kusza itd.). Część jednostek najemnych opłaca się w ratuszu, podobnie zresztą jak machiny: katapultę i balistę (nowość w serii).

Od strony technicznej KNIGHTS & MERCHANTS prezentuje się całkiem interesująco. Wysoka rozdzielczość (do 1280x960) oraz szeroka gama kolorów tworzą wspaniały klimat. Uwagę zwróciłem na stosunkowo dużą dbałość o szczegóły – jednostki zostały bardzo ładnie namalowane, przy każdym z budynków widać, co się dzieje, ile produktów zostało dostarczonych i ile jest nowych. Do grafiki nie mam żadnych zastrzeżeń poza małymi uwagami: to wszystko było już w SHATTERED KINGDOM, brak tu większych zmian. **Pewne zastrzeżenia mam też do sztucznej inteligencji, która zawodzi, szczególnie w trakcie bitew, gdzie wojownicy tłuką się jak wieśniacy.** Całość została wydana przyzwoicie, ale bez żadnych bonusów. W pudełku znajduje się tylko gra z instrukcją. PEASANTS REBELLION jest programem udanym, ale nie błyskotliwym. Zmiany w stosunku do oryginału są nieznaczne, a cena pakietu, chociaż niewielka, nie należy do szczególnie atrakcyjnych.



Gdy pokojowe metody zawiodą, trzeba rozwiązać spór w inny sposób

K&M: The Peasants Rebellion

4

Strategia / Joymania / Topware Interactive

Cena: 59 zł	PC	GBC	GBA
Multi: ✓	PSX	PS2	DC

Wymagania sprzętowe: Pentium 233 MHz, 64 MB RAM, 90 MB HDD, karta graficzna 4MB

Grafika 4+ Dźwięk 4 Frajda 4

+ Potrafi wciągnąć na wiele godzin, spokojna, brak brutalnych i krwawych scen

– Małe zmiany w stosunku do oryginału, słabe AI, niska jakość filmów

Nieco staroświecka, ale obecnie brakuje gier o podobnej tematyce. Jedna z najlepszych klasycznych strategii ekonomicznych

http://kam.topware.pl



Strona zawiera tylko podstawowe wiadomości na temat gry, sporo do życzenia pozostawia też szata graficzna

Tekst: Maciej „Valpurgius" Hajnrich

SERIOUS SAM™
THE SECOND ENCOUNTER

Bardzo poważna sprawa: Serious Sam powraca w wielkim stylu i jak zwykle nie jest wcale skory do żartów!



Niewybaczalnym błędem jest dać się okrążyć gromadzie wygłodniałych stworów



Niektóre lokacje zadziwiają pięknem. Przed zwiedzaniem wyeliminuj jednak tego pana

Po skutecznym wyplewieniu całego drańof stwa, z jakim Sam **spotkał się w pierwszej części gry, jego statek kosmiczny zostaje przez przypadek strącony na znajomy teren, a on ponownie trafia do Egiptu.** Sam na pewno nie jest zadowolony z takiego obrotu spraw, ale gracze na całym świecie powinni mieć powody do radości.

SECOND ENCOUNTER, jak zapewniają autorzy – chorwacka grupa CROTEAM, to kolejny epizod z życia Sama, a nie oficjalna druga część jego przygód. Ponieważ obszar działań, fabuła, większość przeciwników i rodzajów broni są te same, jest to dość trafne posunięcie. **Zmian jest niewiele, ale są znaczące. Kilka nowych typów przeciwników, zachowany cały arsenał broni plus trzy nowe, nieco zmienione scenerie – dla innych gier mogłyby okazać się niewystarczające do odniesienia sukcesu.** Na szczęście, tutaj taki stan rzeczy wychodzi SECOND ENCOUNTER na dobre. Wszyscy fani Poważnego Samuela poczują się w kontynuacji jego przygód, jak na dobrze wyposażonej strzelnicy. Wszelkiego rodzaju przeciwników w grze jak zwykle nie brakuje. **To jest główna zaleta produktu, dzięki której SERIOUS SAM zdobył zasłużone miejsce na twardych dyskach milionów graczy.** Drugi epizod jest zdecydowanie lepszy od FIRST ENCOUNTER, a mogłoby się wydawać, że trudno będzie zrobić coś bardziej grywalnego. A jednak...

Wyobraź sobie sytuację: idziesz po otwartym terenie, cisza i spokój (co jest zazwyczaj bardzo podejrzane), w tle widać egipskie budowle, a z oddali zaczyna narastać stukot co najmniej kilkuset kopyt! Obawy, oczywiście, potwierdzają się i już za chwilę widzisz wielkie stado potworów wyłaniających się zza horyzontu. Zapewne nie biegną w twoją stronę uścisnąć ci dłoń w geście przyjaźni, więc szybko zmieniasz broń na bardziej skuteczną i przygotowujesz się do zabawy. Po kilku sekundach kończą się rakiety i paliwo w miotaczu ognia, a przeciwników nie ubywa. W tym czasie na arenę potyczki wkraczają dwa olbrzymie stwory! Musisz uważać, żeby cię nie stratowały, gdy bę-

Nie tylko on na ciebie czeka z otwartymi ramionami...



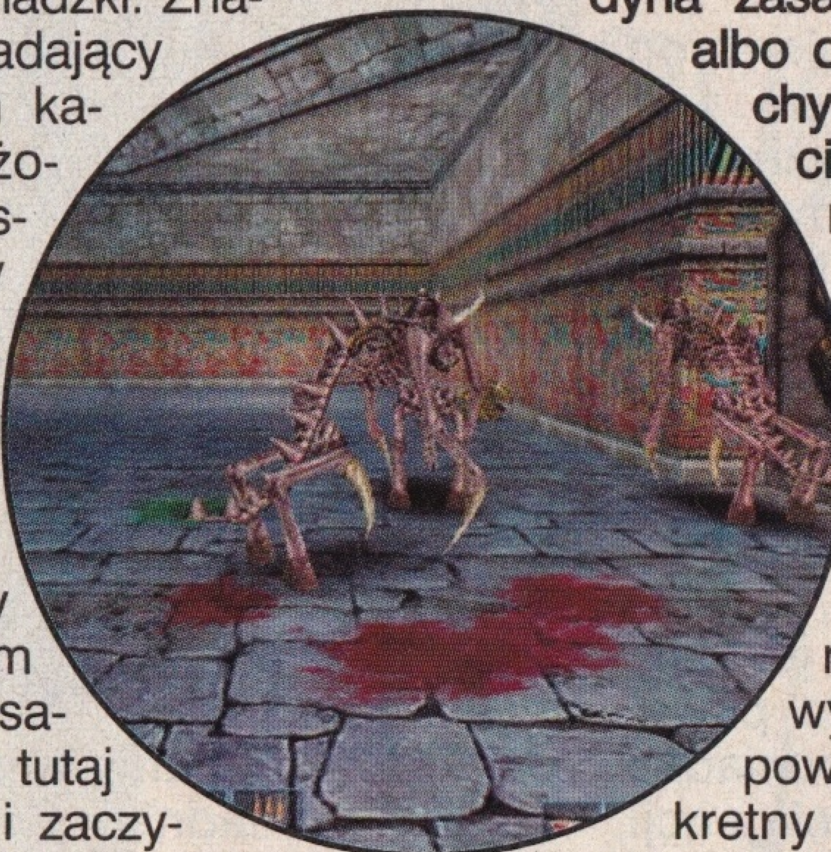
Oto przykład wzorowego przyjęcia pocisku „na główkę". Ciekawe, czy przetrzyma kolejny...





Robi się gorąca atmosfera. Kilka celnych strzałów z dwururki ostudzi zapał tego furiata

dziesz eliminował pozostałych, którzy już otoczyli cię niczym mrówki! **Lufa karabinu rozgrzana jest do czerwoności, ale na szczęście amunicji jest wystarczająco dużo. Skaczesz, robisz uniki i starasz się wymanewrować bardziej namolnych jegomości.** Pole bitwy zaczyna się przerzedzać, a twoje siły witalne niebezpiecznie zbliżają się do zera. Opadający pył po krwawej potyczce to, jak się okazuje, nie koniec schadzki. Znajomy krzyk, zapowiadający szarże bezgłowych kamikaze, wyposażonych w dwie eksplodujące bomby na pokładzie, nie jest czymś, na co teraz czekasz. Rozglądasz się nerwowo, z której strony nadbiegają (system surround daje niesamowite efekty i jest tutaj bardzo przydatny) i zaczynasz eliminować jednego po drugim, zachowując bezpieczną odległość. Udało się! Ale po raz kolejny nie oznacza to końca kłopotów. Cały obolały, z bardzo małym paskiem energii i pustkami w magazynkach swoich giwer, oczekujesz kolejnych wrogów, rozglądając się za czymś, co wzmocniłoby cię przed kolejną „imprezą". Od tej pory każdy szelest i dziwny odgłos będzie niósł solidną dawkę adrenaliny...



Taki scenariusz zdarza się w drugim SERIOUS SAM bardzo często, właściwie z przeciwnikami masz do czynienia co chwilę, a pojedyncze osobniki to wyjątkowa rzadkość. Wymusza to potrzebę ciągłego utrzymywania zasobów życiowych na najwyższym poziomie i sporej ilości amunicji w zapasie, ponieważ spotkanie z wrogiem, to spotkanie z całą watahą! Gra nie jest łatwa, ponieważ SECON ENCOUNTER zdecydowanie odbiega od niepisanego kodeksu gier FPP. Nie znajdziesz tu gęsto porozrzucanych apteczek czy też różnorakich magazynków. Twoi wrogowie z reguły nie pozostawiają po sobie nic, co mogłoby ci się przydać. Większość gry dzieje się na otwartym terenie, co eliminuje jakąkolwiek możliwość zabawy „w chowanego", czy szanse na skuteczny odwrót z resztkami życia. **Podczas walki jedyna zasada brzmi: „Albo ja, albo oni". Gdy szala przechyla się na stronę przeciwnika, praktycznie nie masz szans na wyjście ze spotkania cało i pozostaje ci wczytanie stanu gry sprzed walki.** Jedyną taktyką, jaką należy stosować podczas zmasowanych ataków, jest wykorzystywanie odpowiedniej broni na konkretny rodzaj przeciwnika, gdyż tylko to uchroni cię od marnowania amunicji i utraty życia. **Jak się często okazuje, niektórych wrogów dużo łatwiej wyeliminować przy pomocy piły spalinowej niż serii strzałów z karabinu! Na szczęście, Sama nigdy nie opuszcza poczucie humoru, które ratuje gracza od popadnięcia w furię...**

SECOND ENCOUNTER to bardzo mocna propozycja dla wszystkich, którzy lubią sobie postrzelać. Ogromne otwarte tereny, dopracowana grafika i wyśrubowany poziom trudności to coś, na co fani SERIOUS SAMA czekali długo. Dawno się tak nie ubawiłem... poważnie :)

To na razie robaczku! Nie trzeba tłumaczyć, co tu się za chwilę stanie, prawda?

http://serioussam.godgames.com



Strona nie jest, niestety, wyposażona w zbyt dużą ilość materiału. Wygląda raczej na reklamówkę gry niż na oficjalną witrynę

Serious Sam: Second Encounter **5+**

FPP / CroTeam / Play It!

Cena: 69 zł	PC	GBC	GBA
Multi: ✓	PSX	PS2	DC

Wymagania sprzętowe:
Pentium III 500, 64 MB RAM, 250 MB HDD

Grafika 5- Dźwięk 5 Frajda 6


Przeciwnicy, śmiercionośne zabawki i niezapomniane poczucie humory pana Poważnego


Wysoki poziom trudności. Niektórym nie spodoba się ilość otwartego terenu

SECOND ENCOUNTER to obecnie największy konkurent nadchodzącego DUKE´A... pod względem humoru i frajdy!

Tekst: Michał „Krooger" Cichy

Wojna pomiędzy Przymierzem Siedmiu Królestw, a jeźdźcami Sha'ahoul wchodzi w nową fazę

SIEGE OF AVALON

Jakaś mało gościnna ta okolica. Chyba trzeba będzie poszukać innego miejsca na piknik. No, chyba że jesteś fanem lodu

Avalon, potężna twierdza, jest ostatnim miejscem na ziemi, do którego nie wdarło się jeszcze Zło. **Grę rozpoczynasz w momencie, gdy wspaniały wojownik Corvus zapada się pod ziemię. Odnalezienie go nie będzie, oczywiście, jedynym twoim celem, a na drodze do zwycięstwa napotkasz wiele przeszkód.**

Do wyboru są trzy profesje: wojownik, ranger oraz magik. Twoja postać charakteryzuje się wieloma współczynnikami, jak siła, koordynacja, charyzma, umiejętność walki itp., które możesz modyfikować. Spotkasz postacie, które pomogą ci wytrenować wybrane umiejętności, w tym i czary. Inwestuj w zdolności bitewne i obronne. Jeśli chodzi o poruszanie się, zastosowano schemat: kliknij, żeby podejść, zabić czy rzucić czar. Brakuje jednak podświetlania leżących przedmiotów. Możesz tworzyć drużynę (maksymalnie 5 osób). **Niestety, nie da się zaprosić do wspólnej wędrówki dowolnej z napotkanych postaci.** Autorzy umożliwili sterowanie wybranym członkiem drużyny, a co za tym idzie, modyfikowanie jego statystyk.



Każda drużyna lubi przedmioty magiczne. Jak wiadomo, najwięcej takich cacek noszą ze sobą źli magowie, więc nie miej dla nich litości!

Początkowo zdobywanie broni jest nieco trudne i dopiero wraz z rozwojem wydarzeń możesz liczyć na lepszy oręż. Każdy przedmiot posiada własne statystyki. **Podczas przygody znajdziesz przedmioty magiczne, artefakty i wiele innych ciekawych rzeczy. Spotkasz wielu krasnoludów, elfy, ogry, gigantyczne pająki i złych magów.** Walka nie została, niestety, do końca dopracowana – jest zbyt prosta. Nie chcę przez to powiedzieć, że przeciwnicy posiadają niski współczynnik inteligencji. Często uciekają lub atakują w grupach, jednak niewiele im to pomaga. Możesz przeszukiwać zabitych wrogów, choć nie wszystkich od razu. Zdobyte przedmioty możesz sprzedać lub wykorzystać.



Największy minus gry stanowi liniowa fabuła. Jest ona jednak stosunkowo długa (składa się z sześciu części), wciąga i bardzo zgrabnie łączy się w spójną całość. Jeśli pogubisz się w którymś momencie, polecam czytanie zapisków z przygody! Ilość dialogów jest przeogromna. Wybieranie odpowiedzi w ciemno nie opłaca się. Często bowiem rozmowy zawierają cenne dla ciebie wskazówki.

Grafika SIEGE OF AVALON okazuje się bardzo szczegółowa – każdą zmianę stroju postaci widać dokładnie. Sposób poruszania się bohaterów wydaje się bardzo realistyczny, duże wrażenie robią też efekty towarzyszące rzucaniu czarów oraz cienie, które zmieniają się w zależności od padania światła. **Lokacje wykonano z dużą dbałością o takie szczegóły, jak płonące pochodnie, klamki w drzwiach czy przedmioty na półkach. Muzyka brzmi rewelacyjnie. Otoczenie żyje, słychać wycie wilków, kroki postaci, odgłosy przyrody...**

SIEGE OF AVALON cały czas kusi, nie pozwala odejść od komputera. Pomimo kilku błędów i niedociągnięć, produkt robi bardzo dobre wrażenie, choć raczej nie zagrozi czołówce gier tego typu. Czekam na część drugą – jeszcze lepszą!



W trójkę raźniej, ale więcej zachodu, jeśli chodzi o rozdzielanie łupów

Siege Of Avalon — **5-**

RPG / Digital Tome / Techland

Cena: 69 zł	PC	GBC	GBA
Multi: ✗	PSX	PS2	DC

Wymagania sprzętowe:
Pentium II 450, 64 MB RAM

Grafika 4+ | Dźwięk 5- | Frajda 5

(+) Ładna grafika, ciekawa fabuła, mnóstwo dialogów, dźwięk, polska wersja językowa

(−) Liniowa fabuła, zbyt łatwa walka, brak odgłosów chodzenia

Jeśli znudziło ci się zabijanie **DIABLO**, sięgnij po **SIEGE OF AVALON**. Doskonała odskocznia, to zupełnie dwie różne gry!

http://www.avalon-game.co.uk



Strona jest interesująca i zawiera dużo informacji, galerię screenów, tapety oraz odsyłacze do innych miejsc w Sieci na temat gry

Tekst: Grzegorz „Murmur" Młodawski

KONKURS GORASUL

Mamy dla was 100 gier



GORASUL to fascynująca historia smoczego wychowanka, maga i wojownika. Przeniesie cię ona w świat Wielkiej Przygody. Wystarczy odpowiedzieć na jedno pytanie (i mieć szczęście w losowaniu), aby znaleźć się w fantastycznym świecie dzielnego Roszondasa!

PYTANIE KONKURSOWE:

Skąd pochodzą autorzy Gorasula?

A: Niemiec C: Mali
B: Kazachstanu D: Peru

DALSZE INFORMACJE – STRONA 81



COMAR BARBARIAN

Dawno, dawno temu, gdzieś na Morzu Świata, była sobie Zielona Wyspa...


Niezwykle kolorowa grafika sprawi, że najmłodsi pokochają tę grę

Choć tytuł gry może sugerować, że krew będzie tryskać na wszystkie strony, już w pierwszym zdaniu tekstu warto jasno postawić sprawę: mamy tu do czynienia z grą dla najmłodszych. Powinno oznaczać to kolorową grafikę, przyjemne melodyjki i ani kropli krwi. W czym zatem problem?

Powróćmy najpierw do przerwanej opowieści. Na Zielonej Wyspie życie płynęło powoli, z tym szczególnym spokojem wynikającym ze świadomości, że to, co płynie, prędzej czy później dopłynie tam, gdzie trzeba. Wyspę zamieszkiwały poczciwe Mrówkodziady, które nie wadziły nikomu, a im także nikt nie przeszkadzał. Sielanka nie trwała jednak zbyt długo. Pewnego ponurego dnia na wyspie pojawili się ohydni i śmierdzący Mrówdercy, którzy z miejsca rozpoczęli pacyfikację wyspy. Dzielne Mrówkodziady odważnie walczyły z najeźdźcą i odnosiły nawet pewne sukcesy, lecz w momencie, gdy Mrówdercom przybyło na pomoc 12 Złych Czarodziejów, wszystko wzięło w łeb. Magowie, nie dość, że potężni i nienawistni, przywieźli ze sobą tajemniczą Xięgę Czarów (pisaną przez „x"), zbiór najstraszniejszych zaklęć, jakie istoty myślące miały okazję poznać.

Jak można się domyśleć, klęska Mrówkodziadów była tylko kwestią czasu i jeszcze tego samego wieczoru, Mrówdercy wraz z zaprzyjaźnioną dwunastką świętowali zwycięstwo przy wielkim ognisku. Podczas imprezy zaginęła jednak Xięga; co doprowadziło do rozłamu w szeregach agresorów i – w rezultacie – do wielkiej bitwy, z której skutków Zielona Wyspa otrząsnęła się po 888 latach. To jednak nie koniec tej mrożącej krew w żyłach opowieści. Xięga Czarów odnalazła się, aby znów zaginąć. Na Wyspę przybyły wszystkie typy spod ciemnej gwiazdy z całego Morza Świata i jeżeli nikt ich stąd nie wygoni, obrócą ten kawałek raju na ziemi w ruinę. Tu trzeba bohatera!

Do ciebie należeć będzie jego wybór. Czy wolisz obytego z przeróżnymi sztukami wojennymi, acz trochę powolnego Comara Barbariana, czy też może troszkę słabszego, lecz jakże szybkiego i zwinnego Ronina Romka? Między nami mówiąc, wybór bohatera nie ma większego znaczenia, gdyż – tak czy siak – będziesz dobrze się bawił. Terytorium Zielonej Wyspy zostało podzielone na kilkanaście obszarów, które musisz odwiedzić i wykonać powierzone zadania. A te, zapewniam, bywają najróżniejsze. Na swojej drodze napotkasz wiele mniej lub bardziej skomplikowanych zagadek, a różne dziwne istoty będą zlecać ci różne osobliwe misje. Wiele czasu spędzonego z COMAREM zajmie ci tłuczenie po gębach nadpobudliwych typów, takich jak np. Nieomylny Kazio. Nie bój się jednak, że wskutek brutalności pojedynków twoja młoda psychika zmieni się w siekaninę. COMAR jest bowiem grą tak poprawną, że nadaje się nawet dla małych dzieci.

Muszę przyznać, że COMAR zrobiony jest naprawdę ładnie. Lektorzy czytają wyraźnie i odpowiednio akcentują ważniejsze rzeczy tak, że nawet najmłodszy odbiorca nie powinien mieć problemów z odbiorem treści. Trochę dopracować można było jakość grafik w introdukcji i przerywnikach oraz kolorystykę niektórych przeciwników. Są to jednak szczegóły, które nie psują zabawy. Niewątpliwym atutem COMARA jest jednak zawarty w nim ładunek humoru. I mam tu na myśli dowcip dojrzały, gdyż grający w COMARA dzieci i dorośli śmieją się z zupełnie innych rzeczy.

Tekst: Anzelmo von Dirt



Ten dziwny osobnik twierdzi, że jest samurajem...

http://www.comar.dgu.pl



Na oficjalnej stronie znajdziesz np. tapety do Windows. Dla młodszych atrakcją dodatkową jest konkurs na pokolorowanie obrazka


Zagadki, łamigłówki, a przede wszystkim spora dawka czystej akcji



Comar Barbarian — 5

Arcade / DGU / Techland

Cena: 59 zł — PC / GBC / GBA

Multi: ✓ — PSX / PS2 / DC

Wymagania sprzętowe: Pentium 233 MHz, 64 MB RAM

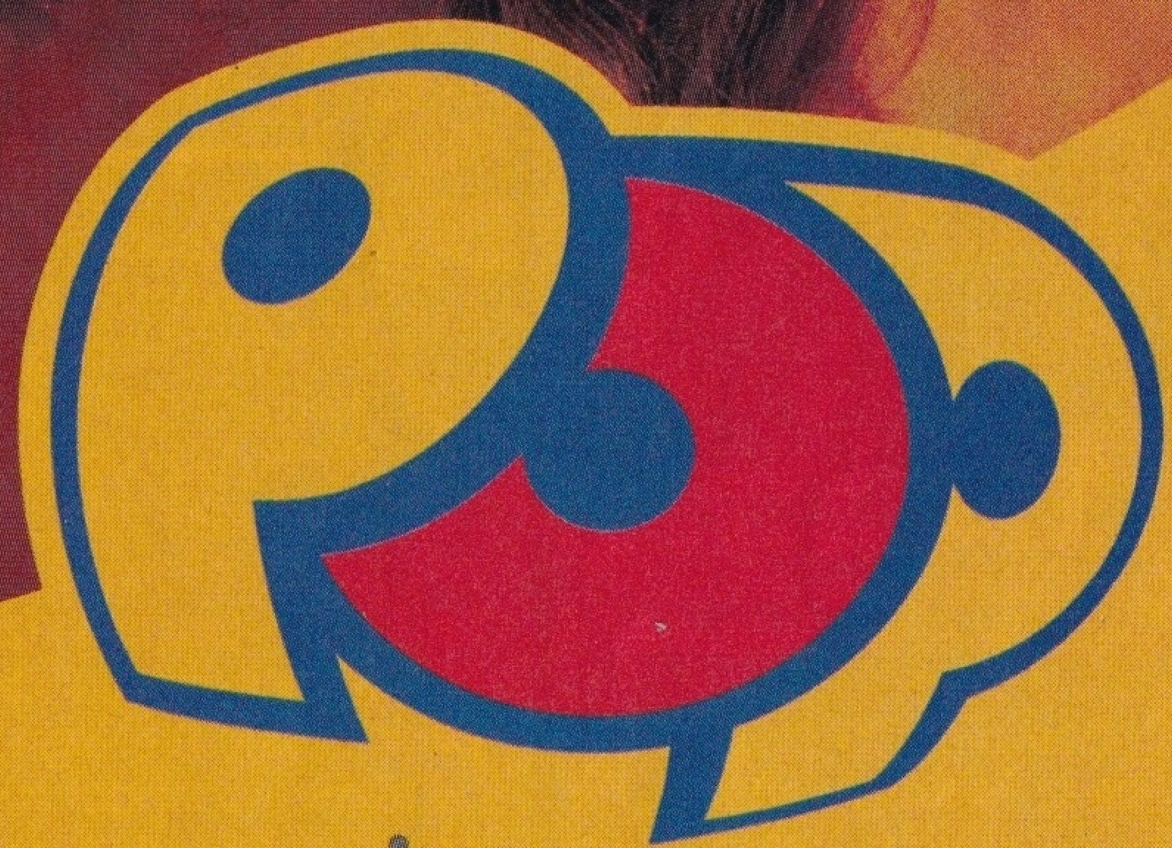
Grafika 5 | Dźwięk 5 | Frajda 5

\+ Bardzo przyjemna gra dla dzieci, może pochwalić się ładnym dźwiękiem i grafikami...

– ... które jednak w kilku miejscach pokolorowane zostały nieco niechlujnie

Jeżeli masz młodszego brata/siostrę (niepotrzebne skreślić), któremu/której podobał się SHREK, to możesz spokojnie wydać forsę...

serwus dla zakochanych



POP przedstawia "Serwus Komórkowy"!
Na stronie internetowej **www.idea.pl** znajdziesz kilkadziesiąt specjalnych powitań do Twojej poczty głosowej. Zdecyduj, kto i w jaki sposób powie za Ciebie, że nie możesz odebrać telefonu. Przyda Ci się to na Walentynki, gdy będziesz zbyt zajęty, by rozmawiać.



łączy z ludźmi

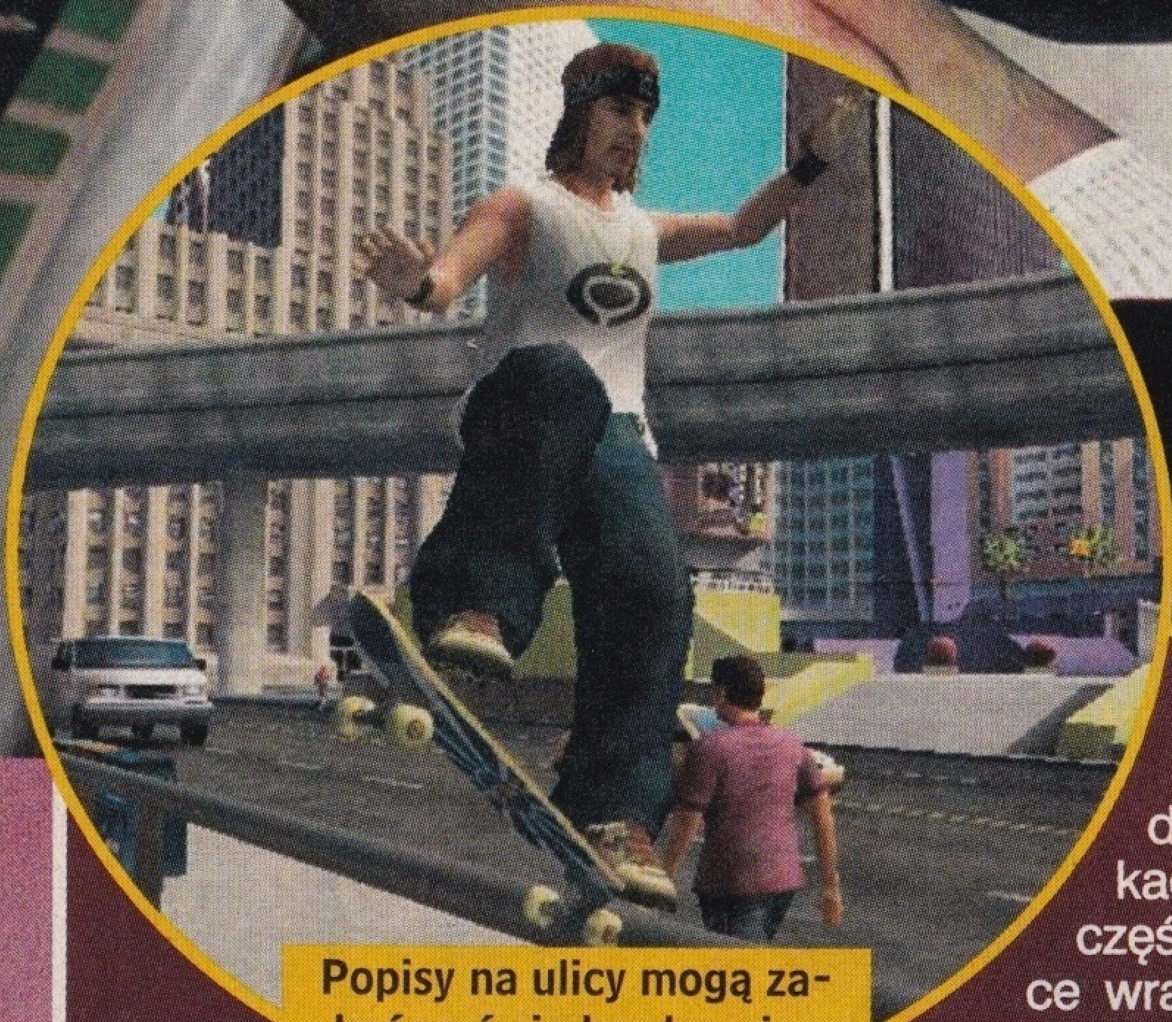
(na walentynki)

*ceny netto

infolinia: 0 801 234567
koszt połączenia: 1 jednostka taryfikacyjna wg cennika TP S.A.

TONY HAWK'S PRO SKATER 3

Skate'owe szaleństwo w świetnym wydaniu. Musisz mieć tę grę!



Popisy na ulicy mogą zakończyć się bardzo nieprzyjemnie – pod kołami

Skateboarding to miły sport. Możesz wykonywać triki, na widok których przechodnie w zdumieniu drapią się po głowie, zaś co bardziej czuli na punkcie zdrowia pukają się w czoło. Dlaczego? Ano, dlatego, że jeżeli źle wyliczysz odległość lub krzywo wylądujesz, możesz złamać nogę, rękę, skręcić kark lub zakończyć karierę z konkretnym wstrząśnieniem mózgu. Na szczęście, amatorzy deskowych ewolucji, jeśli nie chcą narażać się na kontuzje, mogą poszaleć wirtualnie dzięki serii TONY HAWK'S PRO SKATER, która od dłuższego czasu święci triumfy na rynku gier.

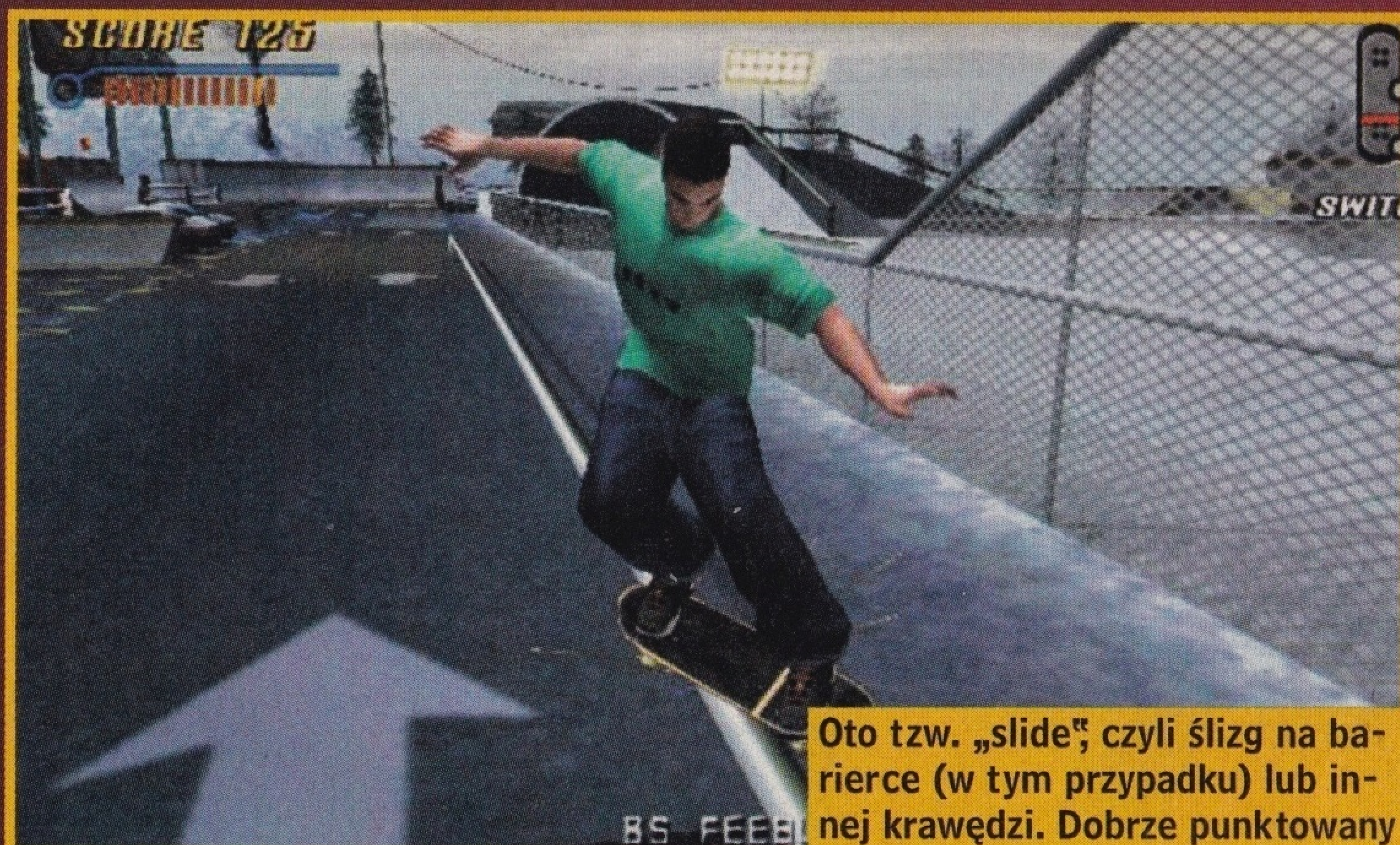
THPS 3 wykorzystuje bardzo wiele rozwiązań z poprzednich części, lecz stanowi zupełnie nową jakość w swojej kategorii i powinien się sposobać nawet osobom, które spędziły długie godziny, hulając po skateparkach z pierwszej i drugiej części. Szczególnie piorunujące wrażenie robi grafika programu oraz niezwykle realistyczna animacja postaci (zwróć uwagę, jak twój skater upada i jak później podnosi się na nogi).

Zabawę rozpoczynasz od stworzenia swojego zawodnika. Ewentualnie możesz też zagrać jednym z przygotowanych skaterów (między innymi sam Tony Hawk, Steve Caballero, Kareem Campbell, Bucky Lasek czy Chad Muska). Ukończenie gry którymś z tych zawodników odblokowuje bardzo atrakcyjne filmy z prawdziwych zawodów z udziałem wielkich sław skateboardingu.

Tworząc własnego zawodnika, ustalasz wszystkie jego charakterystyki, zaczynając od imienia i pochodzenia, poprzez wagę, wzrost, styl jazdy, aż po ubrania i dodatki (czapka, tatuaże, okulary itp.). Następnie przydzielasz deskę. Na początku wybór jest bardzo ograniczony – fajniejszy sprzęt będziesz musiał w pocie czoła zdobyć już w trakcie gry.

W trybie kariery czekają cię zmagania z grawitacją i czasem w dziesięciu specjalnie przygotowanych skateparkach, do których dostęp uzyskujesz po kolei. W większości przypadków twoim zadaniem będzie wykonanie szeregu misji w każdej lokacji. Uzyskanie „high score" (wysoki wynik), „pro score" (wynik zawodowy) i „sick score" (chory wynik) to dopiero początek. Na każdej planszy jest do wykonania dodatkowo kilka innych zadań, jak na przykład zebranie literek składających się na napis SKATE, zdjęcie z wyjątkowo problematycznego miejsca kasety wideo, dostarczenie jakiegoś konkretnego przedmiotu danej osobie i wiele innych. Na przejazd masz 2 minuty, jednak nie musisz wszystkich zadań wykonać podczas jednej jazdy.

Trzy plansze różnią się od pozostałych zasadami – masz na nich trzy przejazdy i tylko minutę na każdy z nich. Chodzi o to, by uzyskać jak najwyższy wynik, zaś



Oto tzw. „slide", czyli ślizg na barierce (w tym przypadku) lub innej krawędzi. Dobrze punktowany

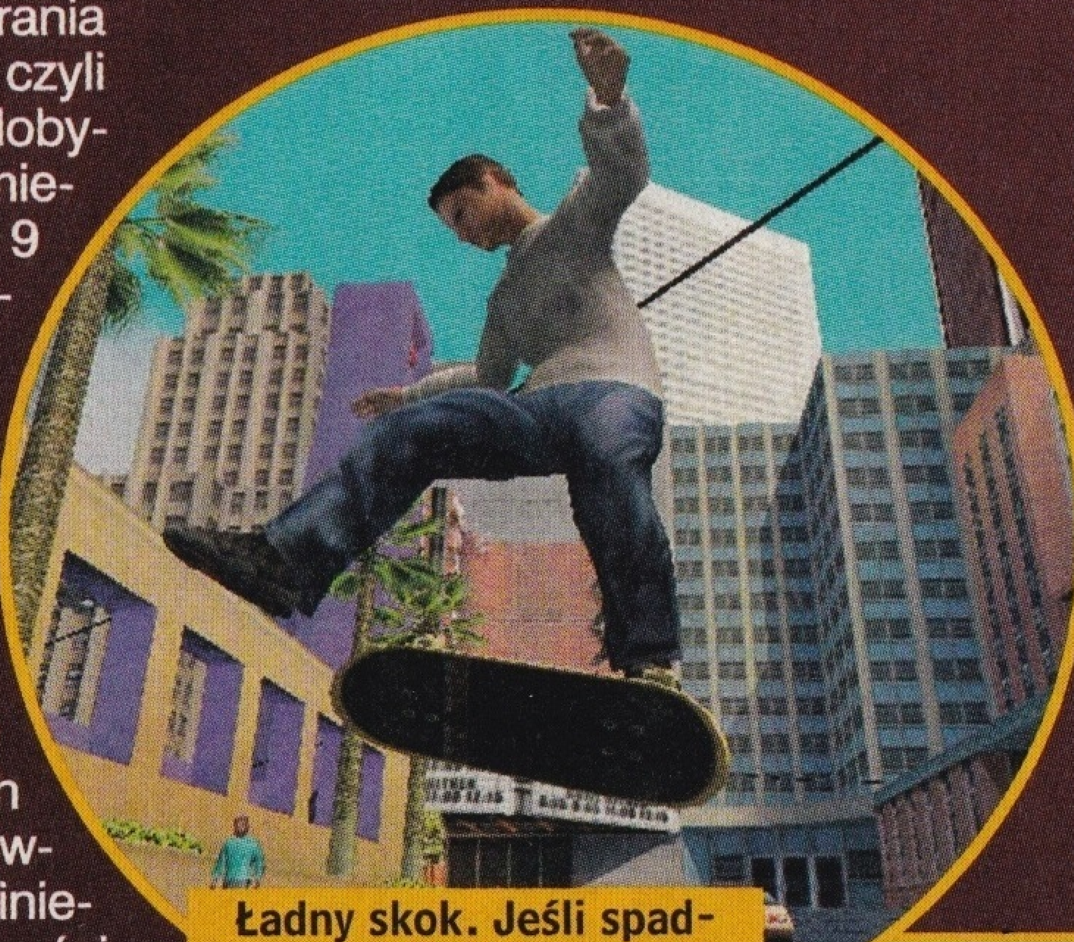
w końcowej klasyfikacji brane są pod uwagę dwa najlepsze przejazdy. Jeżeli uda ci się zdobyć brązowy, srebrny lub złoty medal, zaliczysz konkurencję. Podczas tego typu zawodów musisz skupić się na bezbłędnej jeździe, gdyż każda wywrotka powoduje gwizdy publiczności i rosnącą nieprzychylność sędziów. Wynik końcowy poniżej 70 punktów to pewna porażka – trzeba będzie wszystko zaczynać od nowa...

Skateparki są bardzo zróżnicowane. Pierwszy z nich, na przykład, to teren huty, na którym znajdziesz sporo elementów industrialnych, takich jak panele sterowania, dźwigi czy kotły do wytapiania stali. Potem możesz pojeździć między innymi na lotnisku, po ulicach Rio, w Tokio, a nawet po statku. Każda plansza różni się klimatem od innych, każda też daje nieco inne możliwości twojemu zawodnikowi. Przykładowo, lotnisko to raj dla osób lubiących ślizgać się po barierkach, Suburbia natomiast to miejsce pełne ramp, na których ćwiczyć można podniebne ewolucje.

Na każdej planszy do zebrania jest 5 tzw. „stat pointów", czyli punktów charakterystyk. Za zdobyte punkty możesz rozwijać umiejętności swojego skatera w 9 dziedzinach, takich jak na przykład szybkość jazdy, wysokość, na jaką zawodnik jest w stanie skoczyć, czy umiejętność utrzymania równowagi przy niektórych trikach. Na początku twój skater będzie nieco topornie się poruszać, jednak już pierwsze 20 dobrze zainwestowanych punktów zrobi z niego zawodowca. Charakterystyki, które powinieneś rozwijać w pierwszej kolejności to „rail", „ollie" i „manual". Najmniej przydatne są chyba triki z serii „lip", choć to moje prywatne zdanie i z pewnością wielu z was z nim się nie zgodzi. Triki, które możesz wykonywać w TONY HAWK'S PRO SKATER 3, można podzielić na trzy kategorie. „Slide" (z ang. ślizgać się) to wszelkiego typu przejazdy po krawężnikach, barierkach, linach i krawędziach. „Flip" polega na obróceniu deski pod nogami w trakcie skoku, zaś wykonując „grab", zawodnik obraca się w locie wokół własnej osi, trzymając deskę. W każdej z tych kategorii masz do dyspozycji po osiem standardowych wariantów triku plus dodatkowe ukryte ewolucje. Do tego dochodzą triki specjalne, również dla każdej kategorii. No, i jest jeszcze tzw. „manual", czyli umiejętność jazdy na dwóch kółkach i balansowania podczas tej karkołomnej sztuczki. Gra oferuje wiele innych ewolucji, ale nie ma potrzeby tu o nich dokładnie pisać. Cała sztuka polega na tym, żeby z głową łączyć poszczególne triki, wykonując coś, co można porównać do combosów znanych z bijatyk. Na przykład, wybijasz się na rampie, w locie wykonujesz kilka piruetów, lądujesz na dwóch kółkach, podjeżdżasz do barierki, wskakujesz i ślizgasz się po niej. Za każde przejście z jednego triku do drugiego zyskujesz większy mnożnik wyniku. Na przykład, po zrobieniu combo złożonego z 3 trików, otrzymujesz 1200 x 3 punktów. Im dłuższe combo, tym lepszy wynik, jak nietrudno się domyślić.



Znudził ci się wygląd twojego zawodnika? W każdej chwili możesz go zmienić!



Ładny skok. Jeśli spadniesz krzywo, najprawdopodobniej złamiesz nogę...

Złą stroną bardzo długich ciągów trików jest fakt, że jeśli upadniesz w ich trakcie, tracisz wszystkie punkty za cały ciąg. Gdy tracisz pracowicie wyjeżdżone 250,000 punktów w jednym ciągu, nie wiesz, czy się śmiać, płakać, rzucać bluzgi, czy tłuc łbem o ścianę.

THPS3 to tytuł niezwykły głównie ze względu na kolosalną wręcz grywalność. Od programu nie można się oderwać – jeszcze tylko ta misja, jeszcze tylko tamta misja, jeszcze jeden (ostatni!) przejazd, a na zegarku trzecia w nocy. W miarę grania coraz lepiej wychodzą ci triki, zawodnik umie coraz więcej. Podobnie jak w grach RPG, po zainwestowaniu punktów charakterystyk korci, żeby sprawdzić, jaki skutek to odniosło. Dodatkowo atrakcyjność gry podwyższa fakt, że aby móc z czystym sumieniem powiedzieć, że ją skończyłeś, musisz przejść karierę każdego z zawodników. Oznacza to naprawdę mnóstwo godzin grania. TONY HAWK'S PRO SKATER 3 to prawdziwa perełka, jedna z najlepszych gier dostępnych obecnie na PS2.

http://www.activision.com/games/tonyhawk



Bardzo starannie przygotowana strona, na której znajdziesz podpowiedzi, screeny i wiele innych ciekawych informacji

Tekst: Piotr „Frogger" Moskal



Na każdym levelu możesz znaleźć nową deskę. Umila to i urozmaica zabawę

Tony Hawk's Pro Skater 3 — **6**

Sportowa / Activision

Cena: 199 zł	PC	GBC	GBA
Multi: ✓	PSX	PS2	DC

Wymagania sprzętowe:
Dual Shock 2, Memory Card 8 MB

Grafika 6 | Dźwięk 5 | Frajda 6

(+) Rewelacyjna grafika, niesamowita grywalność, świetna muzyka, gra wciąga jak odkurzacz

(−) Stosunkowo niewiele znaczących zmian w stosunku do Tony Hawk's Pro Skater 2

Absolutny hit, szczególnie dla osób, które nigdy nie grały w Tony Hawka. Dla takich gier warto mieć Playstation 2

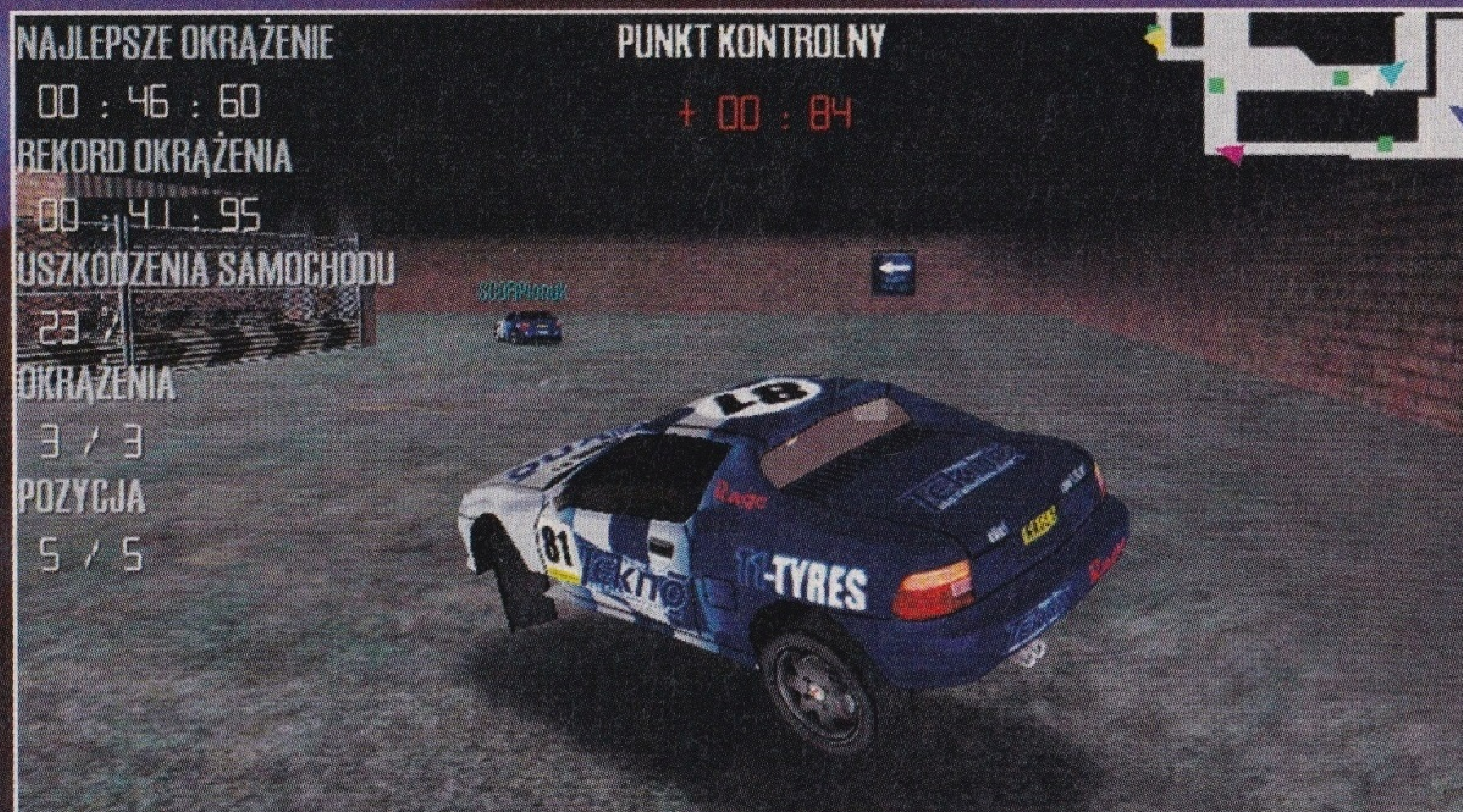
Ostra jazda i gigantyczna frajda z wygranej: taki właśnie jest e-RACER, czyli internetowe ściganie bez obawy o mandat!



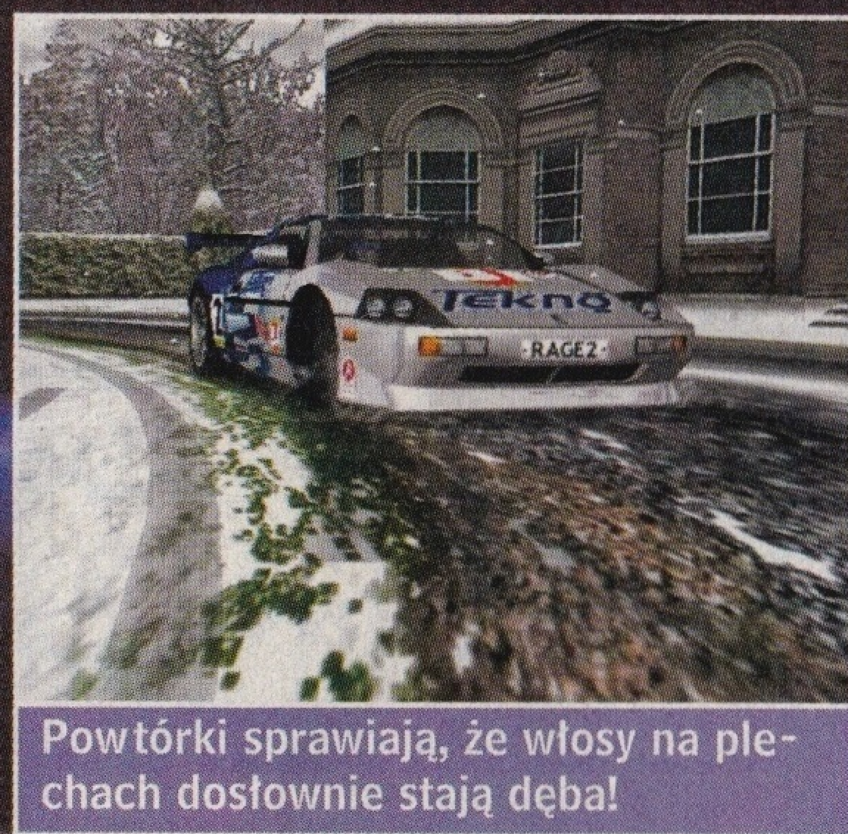
e-racer

Wyścigi to przede wszystkim solidna dawka emocji, ale także wewnętrzne katharsis dla każdego niewyżytego kierowcy. Nowe tytuły traktujące o szybkich wózkach klasy GT to szansa, aby każdy mógł spróbować swoich sił za kierownicą sportowego bolidu. **Tutaj liczy się zazwyczaj zręczność, szybkie oko i obycie z trasą, a nie umiejętności serwisowe czy też znajomość wpływu kąta nachylenia tylnego spojlera na zachowanie się samochodu na trasie.** Kto zawracałby sobie głowę takimi szczegółami, wchodząc w bardzo ostry zakręt na ręcznym przy prędkości ponad 150 km/h? W normalnych warunkach taki manewr skończyłby się daleko na poboczu, ale tutaj jest on na porządku dziennym!

e-RACER jest przykładem dobrze opracowanej zręcznościówki, w której na dalszy plan odsunięto szczegółowe charakterystyki samochodów, a skoncentrowano się na zapewnieniu graczowi maksymalnej dawki adrenaliny. Wozy, których kolekcja sukcesywnie się powiększa, wypełniając po brzegi garaż doświadczonego kierowcy, mają swoje indywidualne parametry, które ograniczają się jednak do takich podstawowych charakterystyk jak przyspieszenie, prędkość maksymalna czy przyczepność. Sam wyścig, a przede wszystkim tory, sprawiają bardzo miłe wrażenie. Samochód, jak na ten typ gry przystało, zachowuje się bardzo przyjemnie. **O ile w realnym życiu jest to niemożliwe, tutaj nie zwracasz uwagi na zbyt dużą prędkość. Jednak żeby wygrywać z komputerowymi przeciwnikami, musisz nabrać odpowiedniego doświadczenia.** Poziom trudności jest bardzo udziwniony – przeciwnicy są wyjątkowo szybcy i niemal bezbłędni!



Szybkość, brawura, swąd palonej gumy, powietrzne ewolucje i karkołomne sytuacje, niebezpieczne w codziennym życiu, tutaj stają się normalką. Czyż to nie piękne?



Powtórki sprawiają, że włosy na plechach dosłownie stają dęba!



Grafika nie jest może zbyt dopracowana, ale potrafi urzec. Oto przykład...

Gra oferuje zestaw standardowych wariantów rozgrywki, takich jak pojedynczy rajd, wyścig z czasem czy też uczestnictwo w mistrzostwach, dających możliwość wygrania dostępu do ukrytych samochodów i tras. **Zaawansowaną opcją jest gra wieloosobowa, nad której dopracowaniem producenci pracowali najciężej.** e-RACER, jak sama nazwa wskazuje, to tytuł przeznaczony, przede wszystkim, do rozgrywki sieciowej z wykorzystaniem internetowych serwerów do gry. **Ta coraz popularniejsza opcja gry, dostępna wciąż szerszemu gronu odbiorców z całego świata, jest całkowicie bezpłatna i nie ograniczona żadnymi limitami!**

http://www.eracer-online.com



Strona z podstawowymi informacjami o grze, czyli mówiąc w skrócie – przystań dla wszystkich Internetowych wyścigowców

Logując się na stronie internetowej www.eracer-online.com, automatycznie dostajesz konto chronione indywidualnym hasłem, a wszystkie twoje wyniki rejestrowane są w bazie danych. Uruchamiasz grę (oczywiście cały czas musisz być podpięty do Internetu), wybierasz odpowiedni wariant i gotowe: już masz możliwość wskoczenia na któryś z aktywnych serwerów i pościgania się z najlepszymi! Gra na zachodzie ukazała się stosunkowo dawno, więc aby wejść do czołówki, musisz wykazać się nie lada umiejętnościami!

Pomysł na grę wyścigową przeznaczoną, przede wszystkim, do rozgrywki w Internecie, to dość ryzykowny pomysł, który okazał się jednak strzałem w dziesiątkę. Oczywiście, aby myśleć o sukcesach na arenie światowej, musisz najpierw ukończyć grę w trybie single player, by zdobyć lepsze samochody. Dopiero wtedy masz szansę na mistrzostwo e-RACER. Do dzieła!



Udowodnij graczom na całym świecie, że to właśnie ty jesteś najlepszy!

e-Racer — **4-**

Wyścigi / Rage Soft / IM Group

Cena: 79 zł	PC	GBC	GBA
Multi: ✓	PSX	PS2	DC

Wymagania sprzętowe: Pentium III 600, 32 MB RAM, 160 MB HDD, akcelerator 3D

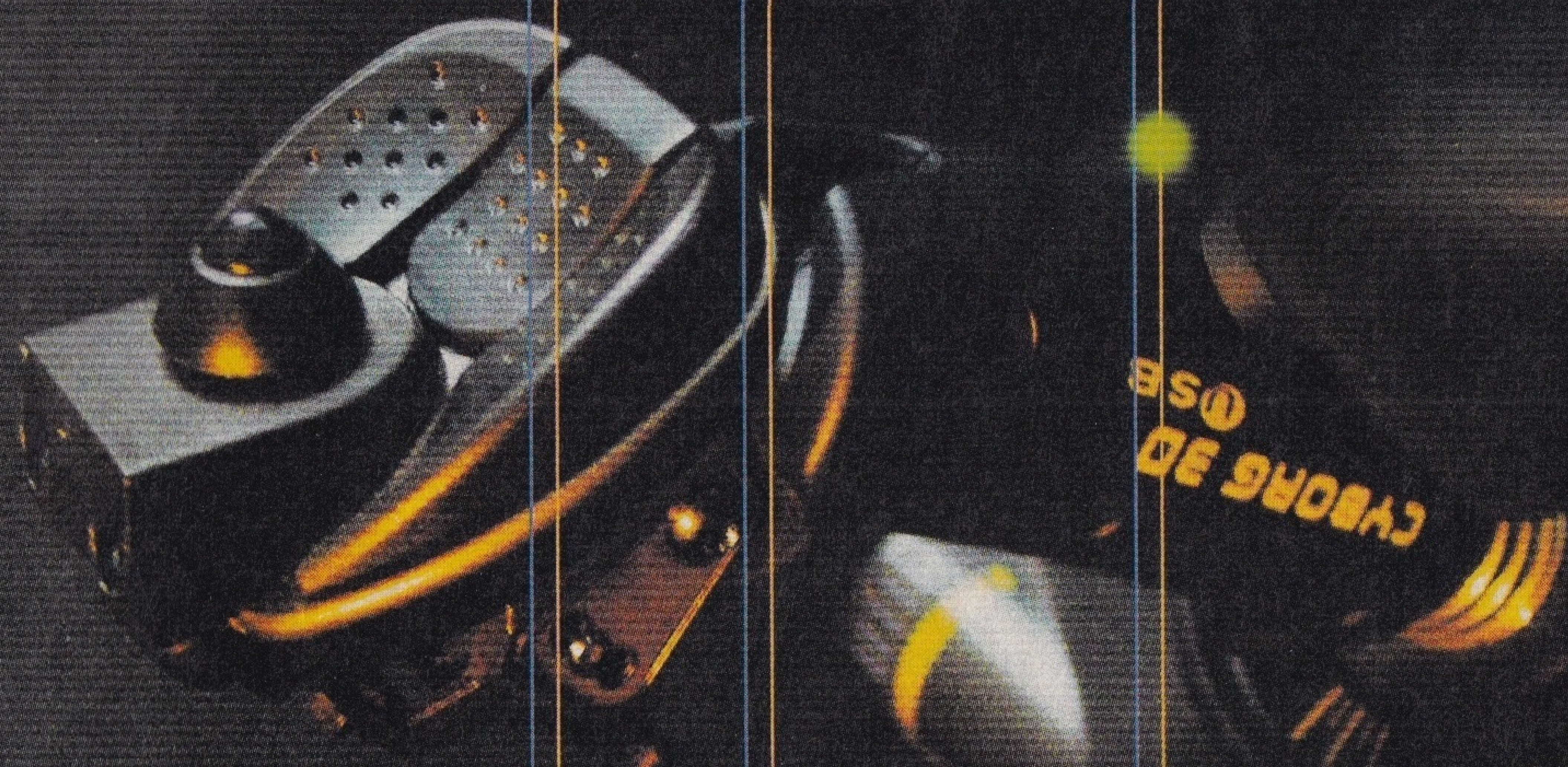
Grafika 4- | Dźwięk 3+ | Frajda 5-

\+ Wysoka grywalność i frajda płynąca z gry w Internecie są w stanie przyćmić większość wad

– Wysoki poziom trudności, kiepska oprawa muzyczna i słaba grafika

Grafika nie zachwyca, ale gra potrafi wciągnąć na bardzo długo tych, którzy lubią potyczki w Internecie...

Tekst: Michał „Krooger" Cichy



Jekyll & Hyde

W jednym wcieleniu dżentelmen, w drugim maniakalny zabójca – oto oblicza pana Jekylla



Tajne laboratorium. To tutaj rozpoczął się największy koszmar Dr Jekylla!

Porwanie córki przez szalonego Burnwella było dla doktora Jekylla ogromnym ciosem. W jednej chwili wszystko przestało się liczyć, nawet przysięga, że nigdy już nie ujrzy światła dziennego jego koszmarna druga połowa – Pan Hyde! Nie miał jednak wyboru. Porywacz w zamian za uwolnienie córki zażądał dokonania rzeczy praktycznie niemożliwej...

Akcja gry osadzona została w roku 1980 w Londynie. Wcielasz się zarówno w postać Jekylla, jak i Hyde'a. Możliwość uwolnienia Hyde'a masz na ogół tylko raz na etap. O powrocie do ludzkiej postaci nie decydujesz sam.

Jekyll jest dobrze zbudowany, może się wspinać, skakać, biegać, zbierać przedmioty i ich używać. Hyde'a natomiast charakteryzuje niesamowita siła. Nie może, co prawda, zbierać przedmiotów, za to żadna beczka czy skrzynia nie są dla niego zbyt ciężkie. W walce Jekyll najskuteczniej posługuje się swoją elegancką laską, zaś Hyde długimi małpimi łapami.

Przed tobą wiele wyzwań i niebezpieczeństw. W Londynie odwiedzisz takie miejsca jak drukarnia, doki, szpital, dom uciech, cmentarz itd. **Wygląd każdej z lokacji klimatem i wyglądem mocno odbiega od normalności. Wszystko jest niewymiarowe i powyginane – jak w krzywym zwierciadle.** Możliwości interakcji z otoczeniem są dość niewielkie. Czasem można tylko zbić szybę lub zniszczyć drzwi.

Najważniejszym zadaniem jest uratowanie małej Laurie, co wiąże się z odszukaniem kilku przedmiotów, a wśród nich księgi Zohar. Jedynym drogowskazem w grze jest Dziennik zawierający niewielkie podpowiedzi.

Fabuła nie jest, na szczęście, liniowa i czasami można pominąć niektóre mniej ważne sprawy. Niestety, nie można powiedzieć, aby akcja była szybka, dynamiczna i zaskakująca. Widać, że walka została bardzo uproszczona. Przeciwnicy są wyposażeni lepiej niż ty, potrafią nie tylko porządnie przyłożyć, ale także posłać w twoją stronę kilka talerzy i, oczywiście, kul. **Niektórych wrogów można się przestraszyć, szczególnie w szpitalu. Wyglądają na nieźle obłąkanych i gotowych na wszystko.** Podobnie jak lokacje, wszystkie postacie kształtami odbiegają od normy, świetnie oddając klimat świata, w którym granica między normalnością a szaleństwem jest płynna. Do całości nie pasują tylko roboty ze swoimi czujnikami ruchu! **Walka nie jest trudna, choć zdecydowanie nie polecam szaleńczego biegu w stronę świra z pistoletem!** Niestety, żadnym krwi stworom zdarza się nie zauważyć twojego bohatera albo podczas próby ataku zatrzymać na ścianie czy stoliku. Należy uważać na pułapki, np. zawalające się pomosty.

System kamer zastosowany w grze jest tragiczny! Od wersji beta niewiele się zmieniło. Poruszają się one strasznie wolno i zdarza się, że zanim zobaczysz, co jest przed tobą, dostajesz pstryka w nos. Możliwość przesuwania kamery na boki także nie działa najlepiej, gdyż w wielu miejscach w ogóle nie możesz korzystać z tego udogodnienia! Dobrze, że chociaż działa tryb rozglądania się!

Bardzo dobrze wypadła natomiast lokalizacja gry. Muzyka tworzy świetny, mroczny klimat, zupełnie jak w prawdziwych, dobrych horrorach. I choć trochę się zawiodłem na technicznej stronie gry, nadal uważam JEKYLLA & HYDE'A za wart polecenia tytuł TPP.

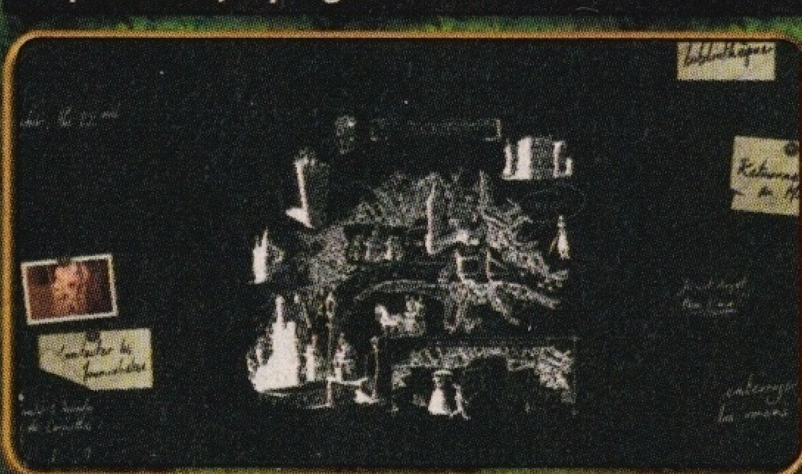


Jeśli masz lęk wysokości, lepiej nie patrz w dół



Proszę do mnie nie strzelać, ja chcę tylko zdobyć pierwszą metalową część!

http://www.jekyll-game.com



Oficjalna strona gry. Znajdziesz na niej wiele interesujących materiałów. Zwróć też uwagę na oprawę graficzną witryny

Jekyll & Hyde — 4

TPP / Cryo / CD Projekt

Cena: 49,90 zł — PC, GBC, GBA
Multi: ✗ — PSX, PS2, DC

Wymagania sprzętowe:
Pentium II 300, 32 MB RAM, akcelerator 3D

Grafika 4 | Dźwięk 5- | Frajda 4-

+ Dobry klimat, świetna muzyka, ciekawy głos Hyde'a, łatwe sterowanie, niewielkie wymagania

– Często się zawiesza, postacie przenikają przez przedmioty, okropny system kamer

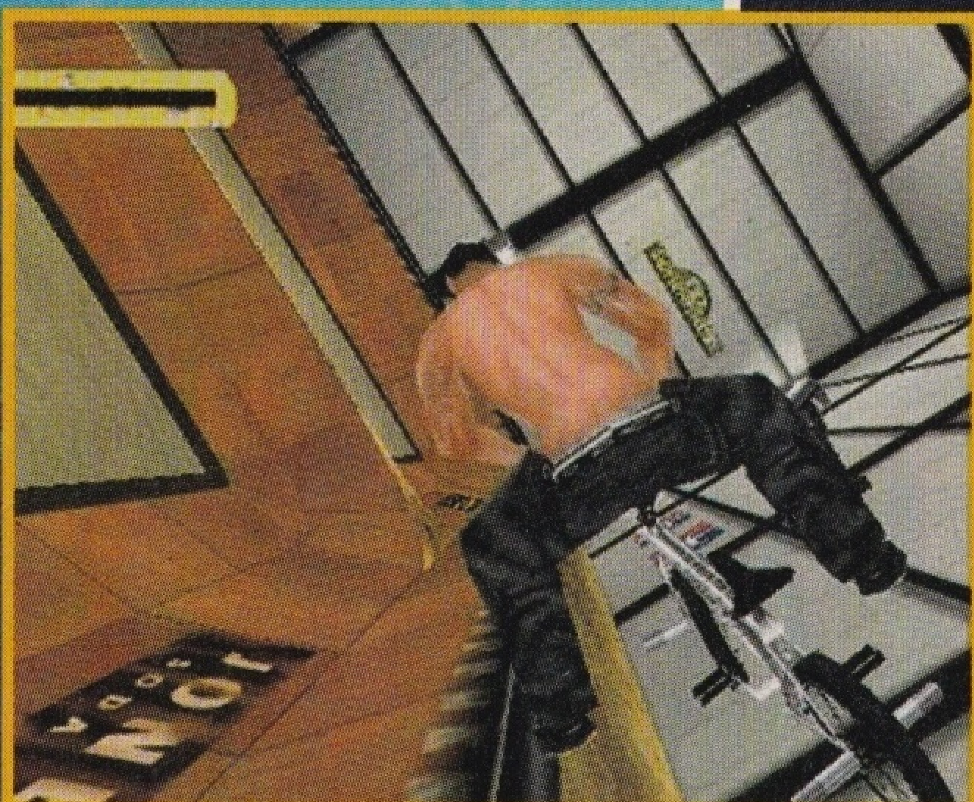
Krótko mówiąc: niezła gra TPP. Obawiam się, że nie każdego jednak zadowoli... Ciekawe, co powiedziałby Robert Louis Stevenson?

Tekst: Grzegorz „Murmur" Młodawski

Jeżeli lubisz jeździć na rowerze, powinieneś rzucić okiem, jak to robią zawodowcy



MAT HOFFMAN'S PRO BMX



Tzw. „pegi" (kołki na przedłużeniu osi kół) umożliwiają wykonywanie bardzo ciekawych i, co ważne, dobrze punktowanych trików



Podobnie jak w innych grach z tej sportowej serii, możesz rozwijać charakterystyki swego zawodnika

http://www.activision.com/games/mathoffman

Go Pro BMX.

Strona zawiera nieco porad dotyczących gry, znajdziesz tu również trochę materiałów graficznych. Nic nadzwyczajnego...

Najciekawsze i najchętniej uprawiane przez młodych ludzi sporty, to najczęściej ekstremalne odłamy tej dziedziny życia. O ile jazda na desce po ulicy/wodzie/śniegu jest znana od dłuższego czasu, to nie każdy zdaje sobie sprawę, iż coraz większą popularnością cieszy się także zawodowa jazda na rowerze BMX. Bynajmniej nie mam tu na myśli crossowych wyścigów, ale w pełni profesjonalne zawody wyczynowe, w których nie prędkość jest najważniejsza, a opanowanie roweru i własnego ciała w taki sposób, aby móc dokonywać rzeczy wręcz niemożliwych.

Starsi czytelnicy z pewnością pamiętają czasy, kiedy nie było popularnych obecnie rowerów górskich, a szczytem marzeń był właśnie BMX. Rower ten kojarzy się chyba tylko z niepozornym śmiganiem po błocie czy zeskakiwaniem z krawężników i nie każdy wie, co profesjonalni zawodnicy potrafią zrobić przy pomocy takiej maszynki. Jednym z charakterystycznych elementów BMX'a są umocowane na osiach pegi, czyli swoiste rurki pomocne w wykonywaniu wszelakich trików. Na pegach można stać, opierać się nimi o różne krawędzie, a nawet suwać się przy nieco większych prędkościach.

Pretekstem do stworzenia PRO BMX były wyczyny najlepszego z najlepszych, absolutnego mistrza, Mata Hoffmana. Człowiek ten 10 lat temu wybudował jedną z największych ramp na świecie po to, by ustanowić rekord najwyższego wyskoku. W roku 2001 rekord ten został pobity o 6 i pół stopy, osiągając wartość 26,5 stopy (ok. 9 m). Inspiracją dla Activision O2 był właśnie Hoffman, ale także kilku innych sportowców. W ten oto sposób w twoje ręce trafiła jedna z najciekawszych pozycji tego typowo konsolowego kanonu gier.

Do wyboru jest tryb treningowy, tryb konfrontacji z innymi graczami, kariera i kilka innych. Ciekawostkę stanowi gra w „konia", czyli prześciganie się, kto potrafi wykonać najbardziej złożony trik. Wybrać można również zawodnika. Występują: Mike Escamilla, Dennis McCoy, Simon Tebron, Joe Kowalski i inni. Oczywiście każdy z nich dysponuje właściwymi sobie umiejętnościami i stylem jazdy. Wszystkie sztuczki są odpowiednio punktowane. W zależności od tego, na jaki styl jazdy się zdecydujesz, powinieneś odpowiednio przygotować swój rower.

Interfejs gry jest bardzo prosty, więc przebrnięcie przez opcje nie stwarza problemu. Wystarczy kilka kliknięć, aby móc rozpocząć trening czy zawody. Właśnie: trening to podstawa, toteż warto solidnie opanować klawiaturę (klawiszologia liczy ponad 10 przycisków!), aby sprawowana nad rowerem kontrola była pewna i nieprzypadkowa. A na zawodach nie jest łatwo i już na pierwszej planszy trzeba się wykazać nie lada umiejętnościami.

Grafika w PRO BMX stoi na dobrym poziomie, brak bajerów, ale nie ma sterylności. Dobrze zachowane prawa fizyki stanowią duży plus dla realizmu jazdy. Do tego wszystkiego dołączony został edytor własnych skateparków, interesujące trailery oraz wspaniała ścieżka muzyczna w klimatach hardcore i hiphop!



Nie radzimy próbować trików z Mat Hoffman's Pro BMX na podwórku – grozi to poważnymi obrażeniami ciała

Mat Hoffman's Pro BMX — 5-

Sportowa / Activision

Cena: ok. 129	PC	GBC	GBA
Multi: ✗	PSX	PS2	DC

Wymagania sprzętowe:
Pentium II 266, 64 MB RAM, 550 MB HDD

Grafika 4 · Dźwięk 5 · Frajda 5

\+ Tematyka, ścieżka muzyczna, rosnący poziom trudności, system rozwoju zawodnika

− Słaby edytor, mała ilość wielokątów składających się na obiekty i postacie

Wciągająca pozycja. Powinna przypaść do gustu przede wszystkim fanom sportów ekstremalnych, choć i innym może się spodobać

Tekst: Maciej „Valpurgius" Hajnrich

hoffmanbikes.com









Igrzyska olimpijskie to wielkie wydarzenie... również dla graczy!

SALT LAKE 2002



http://www.olimpicvideogames.com/

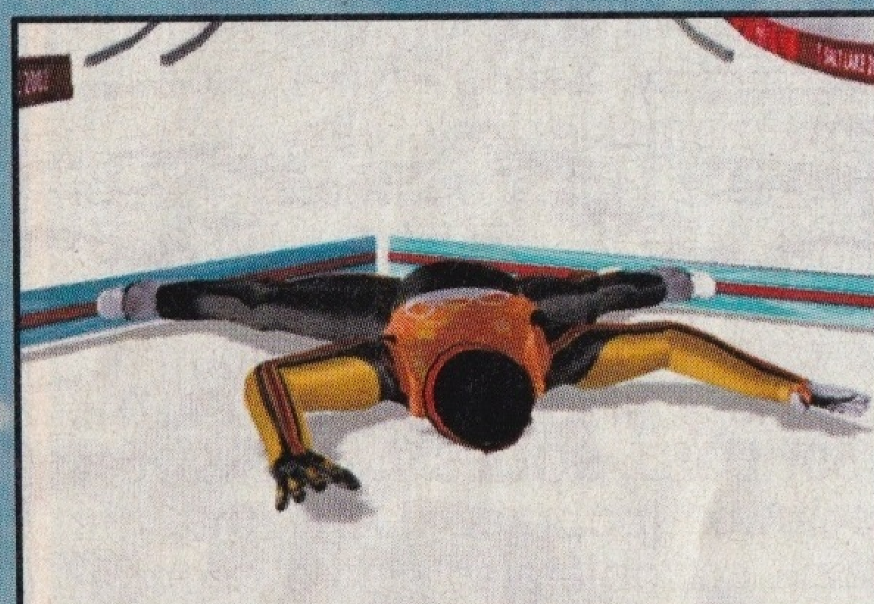
Ładnie wykonana strona z informacjami i dużą ilością materiałów o grze. Zdjęcia, porady i dane techniczne. Warto zajrzeć!



Trochę tu wysoko, ale skoczyć trzeba



Czyżby skok na miarę Małysza?

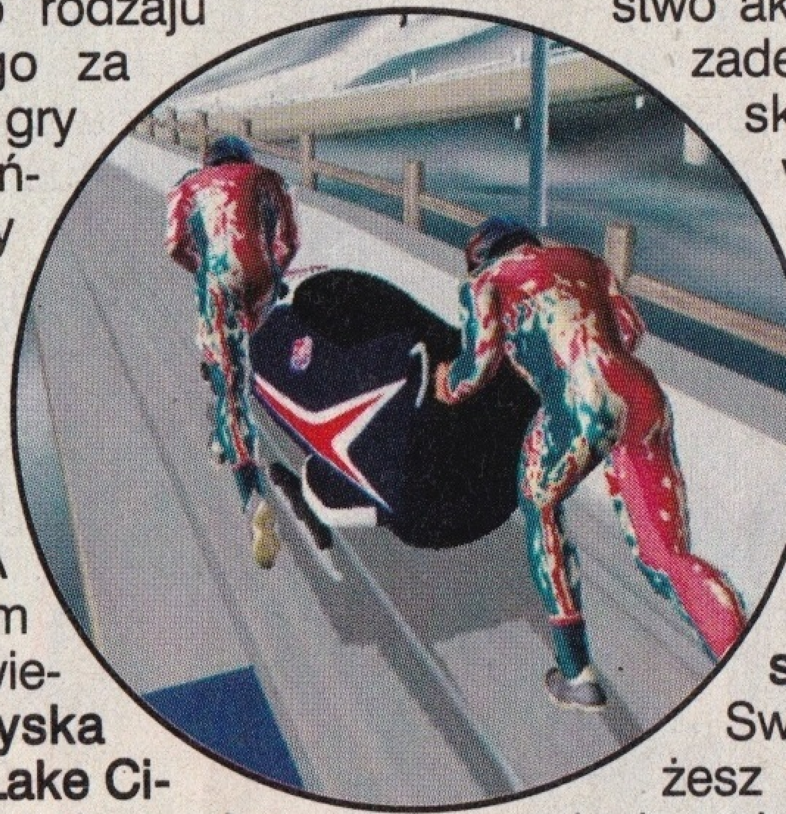


Chyba mu się narty rozjechały...

Nie wszyscy uznają sport prezentowany na ekranie komputera. **Zwolenników gier określonych dziedzin sportu w naszym kraju jest niewielu, co powoduje, że produkcje tego typu stanowią niszę rynkową.** Mowa tu jedynie o sportach związanych z czynnym wysiłkiem fizycznym, takim jak podczas gry w piłkę, koszykówkę czy też hokeja, nie zaś o rajdy samochodowe czy wszelkiego rodzaju wyścigi. Co innego za wielką wodą, gdzie gry o futbolu amerykańskim, baseballu czy nawet krykiecie sprzedają się niczym świeże bułeczki! Oprócz corocznych edycji gier spod znaku EA Sports, na polskim rynku dzieje się niewiele. **Zimowe Igrzyska Olimpijskie w Salt Lake City to dobry pretekst do wydania gry, w której można zmierzyć się z najlepszymi sportowcami z całego świata.**

Do wyboru oddane zostało jedynie sześć dyscyplin, a trzeba wspomnieć, że całe igrzyska składają się w tym roku z 78 zawodów w piętnastu dyscyplinach! Skoki narciarskie na skoczni K120, bieg zjazdowy mężczyzn, slalom kobiet, dwójki bobslejowe (dlaczego nie ma czwórek?), slalom równoległy na snowboardzie i narciarstwo akrobatyczne to niestety niewystarczający zestaw do zaspokojenia wygłodniałego gracza.

Na szczęście, gra się stosunkowo łatwo i przyjemnie. Skoki ograniczają się jedynie do dwóch klawiszy akcji, bobslej bardzo łatwo rozpędzić i jeszcze łatwiej nim sterować, a narciarstwo akrobatyczne polega na zadeklarowaniu triku i naciskaniu odpowiednich, wyświetlających się podczas lotu przycisków... totalna pomyłka! **Dyscypliny czysto zręcznościowe, takie jak zjazd czy slalom, przyciągają na dłużej. Spora szybkość i dynamika są tutaj dużą zaletą.** Swoje umiejętności możesz wypróbować w zawodach z określonej dziedziny albo podczas treningu, albo nawet pokusić się o złoto w czasie olimpiady! Wszystkie trasy oraz areny to dokładne repliki obiektów w Salt Lake. Robią naprawdę spore wrażenie. **Duża plastyczność terenu i bogate w detale otoczenie sprawiają, że zjazdy przy prędkości przekraczającej 100 km/h wydają się tak realne, że boisz się kontuzji przy wypadnięciu z trasy!**





Jak cudownie móc pędzić na nartach ponad 100 km/h...

SALT LAKE 2002 to dość solidna produkcja. Niestety, po godzinie grania okazuje się, że tak naprawdę nie ma już nic nowego do oglądania i gra zwyczajnie zaczyna nudzić. **Tylko sześć dyscyplin i, co najgorsze, brak opcji wyobru polskiego zawodnika, to bardzo rażące błędy.** Nie wiem, o czym myśleli ludzie z Attention To Detail, gdy tworzyli SALT LAKE 2002, ale na pewno nie o naszym Adamie. Nazwa samej firmy powinna zobowiązywać do większego zwracania uwagi na takie szczegóły. Ostatnio Małysz może się nie popisuje, ale nadal liczy się na arenie światowej.

Przez wszystkie swoje niedoróbki gra wydaje się mało urozmaicona, ograniczona i bardzo hermetyczna. **Jedynie dla kogoś, kto lubi sporty zimowe, SALT LAKE 2002 to pozycja obowiązkowa, reszta graczy może sobie ją spokojnie darować.**



Dyscyplina snowboardowa to, niestety, tylko slalom równoległy. Szkoda, że nie jest tak fajny, na jaki wygląda w transmisjach telewizyjnych...

Salt Lake 2002 — **3+**

Sportowa / ATD / IM Group

Cena: 129 zł	PC	GBC	GBA
Multi: ✓	PSX	PS2	DC

Wymagania sprzętowe:
Pentium III 200 MHz, 64 MB RAM, 450 MB HDD

Grafika 5+ | Dźwięk 4 | Frajda 3-

\+ Wspaniała grafika, frajda z rozgrywki (na początku) i możliwość zdobycia olimpijskiego złota

− Mało dyscyplin, kiepska konkurencja snowboardowa i gigantyczne wymagania sprzętowe

Firma, która zrobiła całkiem sympatyczne SYDNEY 2000, tym razem obniżyła nieco loty. No cóż, nie zawsze się udaje...

Tekst: Michał „Krooger" Cichy

LOST SOULS

Wojna 2150 roku wchodzi w ostatnią fazę. Gdy zostanie zakończona, na Ziemi nie ostatnie się kamień na kamieniu...



Trójwymiarowy teren prezentuje się naprawdę ładnie



Czołgi to ulubione zabawki małych chłopców. Dużych zresztą też...

Tak, tak, drogi czytelniku. Długoletnie wojny pomiędzy ugrupowaniami MEK, LC i UCS narobiły szkód tak wielkich, że Ziemia została wybita ze swej orbity na dobre. Odcięta od energii słonecznej, pozbawiona wszelkich surowców, poważnie skażona, nie jest już najlepszym miejscem, gdzie mogliby mieszkać ludzie. **Powstaje plan przeniesienia pewnej części ludzkości na przygotowanego już w tym celu Marsa.** Jak to jednak w życiu bywa, ci, którzy zostali, czują się teraz zapomniani, odrzuceni i zaczynają pałać rządzą zemsty. Zgodnie z wszelkimi danymi jest 6 grudnia 2150 roku i wszystkie strony w tym konflikcie przygotowują się do ostatecznego starcia.

Tak, w dużym uproszczeniu, przedstawia się historia nowej gry z gatunku RTS, czyli EARTH 2150: LOST SOULS. Choć seria istnieje na naszym rynku już bardzo długo, to jednak dziwnym trafem nie stała się obiektem takiego kultu, jak było to np. w przypadku COMMAND & CONQUER czy WARCRAFT. Z drugiej strony, seria musi trzymać się na tyle dobrze, że komuś jednak opłacało się stworzenie jej nowej odsłony...



Jak w każdym RTS-ie, tak i tu musisz chronić bazę za wszelką cenę

LOST SOULS to ostatnia już część trylogii EARTH 2150. Uważni gracze pamiętają zapewne, że aspekt fabularny odgrywa w tej serii niebagatelną rolę. Stąd tak wiele zagmatwanych faktów na początku tekstu. **Gra podzielona jest na trzy kampanie – MEK, LC oraz UCS – w sumie przeszło 50 misji.** Dla nowicjuszy przygotowano zestaw mapek treningowych, gdzie szybko i łatwo nauczą się, jak obracać kamerę i jak posyłać armie w bój. Podczas rozgrywania wspomnianych już trzech kampanii świat EARTH 2150 nie raz i nie dwa stanie na głowie. Żeby jednak nie psuć ci zabawy, nie będziemy tu zdradzać szczegółów scenariusza.

Z czysto technicznego punktu widzenia LOST SOULS zdaje się być mniej więcej na tym samym poziomie, co jego bezpośredni poprzednik – MOON PROJECT. **Mam tu na myśli zwłaszcza efektowne środowisko 3D, wyposażone w takie smaczki, jak zmienne warunki pogodowe czy cykl dnia i nocy.** Muszę przyznać, że świat EARTH 2150 robi wrażenie. Większość elementów, tak otoczenia jak i budowli czy jednostek, została ładnie wymodelowana i opracowana z dużą dbałością o szczegóły. Szkoda tylko, że oglądamy ziemskie krajobrazy, które – zgodnie z logiką opowieści serwowanej w LOST SOULS – wkrótce przestaną przecież istnieć.

Efekty specjalne wykonane są w miarę przyzwoicie

Z czysto kronikarskiego obowiązku należy wspomnieć, że EARTH 2150: LOST SOULS umożliwia grę sieciową (poprzez LAN, Internet oraz – co, opierając się na informacjach z oficjalnej strony sieciowej, podaję z pewną dozą konsternacji – Earthnet). Na jej potrzeby autorzy przygotowali już 25 gotowych mapek, zaś w obsłudze edytor pozwoli graczom na szybkie przygotowanie swoich ulubionych stref wojennych.

http://www.earth2150.com/ls



Oficjalna strona gry przygotowana bardzo fachowo. Umieszczono na niej wszelkie informacje o scenariuszu. Jest i pomoc techniczna

Earth 2150: Lost Souls — **4-**

RST / Rage Soft / TopWare

Cena: 59 zł	PC	GBC	GBA
Multi: ✓	PSX	PS2	DC

Wymagania sprzętowe:
Pentium 300 MHz, 32 MB RAM, karta graficzna 3D

Grafika 4- Dźwięk 4 Frajda 4-

\+ Interesująca fabuła, trzy kampanie do wyboru, dynamiczna rozgrywka

– Jest to kolejny RTS, który niczym niesamowitym nie wyróżnia się z tłumu sobie podobnych

Trzy kampanie, tryb sieciowy i edytor poziomów, a wszystko to okraszone pogmatwanym tłem politycznym

Tekst: Anzelmo von Dirt













w tym jesteśmy
BRAVO



www.BRAVO.pl

strony dla młodych













Wiggles

Kopanie tuneli nie jest wcale takie proste. Nie wystarczy szybko machać kilofem. Zdecydowanie ważniejsze jest ruszenie głową

Wiggles? A czym to się je?

Jeden z twoich karłów ma już dość wyczerpującej pracy. Musisz zapewnić mu więcej rozrywek

Co oznaczają wskaźniki umiejętności?

Jedzenie – poziom sztuki kulinarnej

Drewno – sprawność w ścinaniu grzybów i wytwarzaniu przedmiotów z drewna

Kamienie – szybkość kopania tuneli i jaskiń oraz wytwarzania przedmiotów z kamienia

Metale – szybkość wytapiania metali i produkcji metalowych przedmiotów

Budownictwo i Transport – szybkość wznoszenia i składania budynków oraz transportu przedmiotów

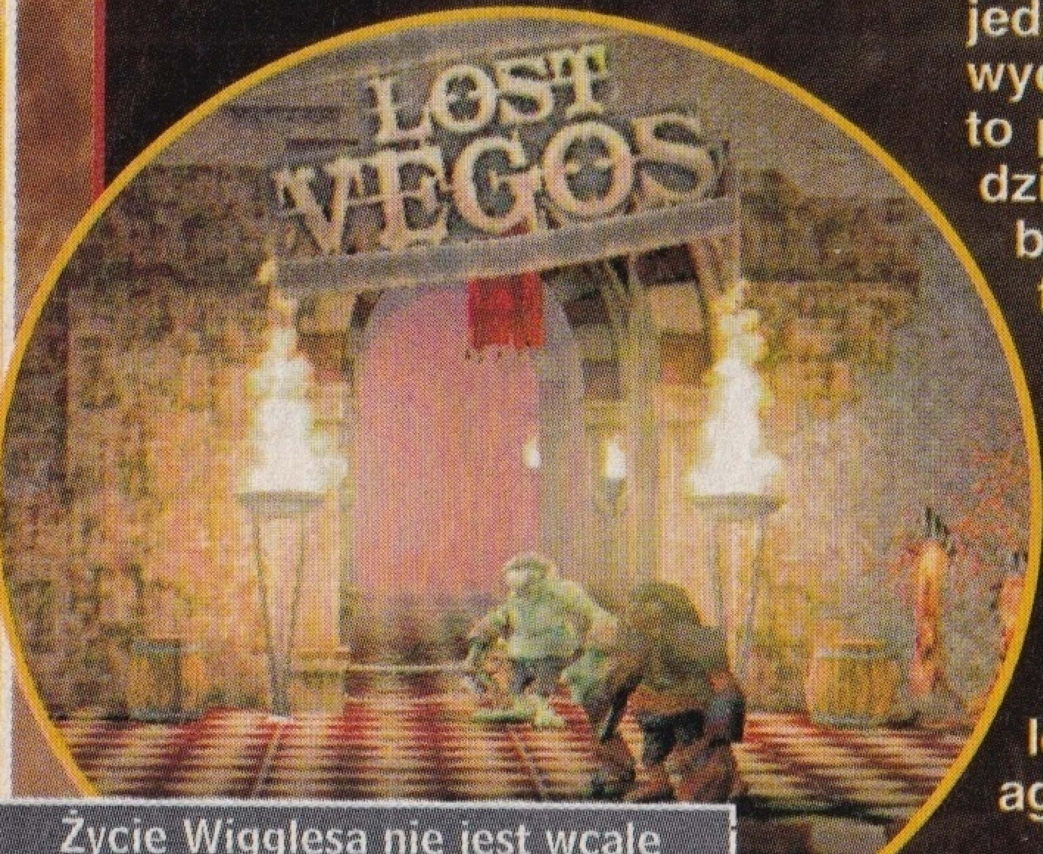
Alchemia – szybsze wynalazki

Usługi – przydatność do pracy w usługach

Walka – umiejętność „ręcznej" perswazji

Łączna liczba punktów umiejętności nie może przekroczyć przypisanej do każdego karła wartości. Każde następne pokolenie może zgromadzić więcej punktów.

Zdrowie – Wskaźnik ten określa kondycję fizyczną Wigglesa. Obniża się on głównie podczas walki oraz z powodu niedożywienia. Punkty życia regenerują się samoistnie po pewnym czasie. Jedynym sposobem na ich szybkie przywrócenie jest zażycie mikstury leczniczej.



Życie Wigglesa nie jest wcale nudne. Po ciężkiej pracy potrzebna jest odrobina rozrywki

Sytość – Dbanie o wystarczającą ilość żywności jest jednym z twoich podstawowych zajęć. Najedzony karzeł to pracowity karzeł. Jeśli będzie burczało mu w brzuchu, będzie leniwie i bezproduktywnie snuł się po korytarzach. Po pewnym czasie umrze z głodu.

Czujność – Jednym z ulubionych zajęć każdego karła jest oczywiście spanie. Wypoczęty będzie lepiej pracował i szybciej reagował na polecenia. Jeśli będzie bardzo śpiący, po prostu uśnie na ziemi.

Nastrój – Dobry nastrój rzadko opuszcza karły. Robienie głupich min oraz fikanie fikołków to ich standardowe zachowanie. Jeśli jednak zaczniesz ich zbytnio gonić do roboty, nie oferując w zamian żadnych rozrywek, Wigglesy zbuntują się i rozpoczną strajk. Poziom nastroju mniejszy niż 30 pkt. zawsze oznacza kłopoty. Strajkujący karzeł nie będzie wykonywał żadnych automatycznych rozkazów, tylko kręcił się z czerwonym transparentem w ręku. Najszybszym sposobem na podniesienie morale jest konsumpcja piwa, oczywiście bezalkoholowego ;)

Budynki

Na początku zabawy będziesz mógł konstruować ogniska i namioty. Te dwa prymitywne „budynki" zaspokoją tylko podstawowe wymagania karłów (pożywienie i sen). Wyższe wymagania zostaną zaspokojone po odkryciu i wybudowaniu okazalszych budowli. Musisz jednak pamiętać, że karły zaczną się domagać nowych wygód praktycznie natychmiast po ich wynalezieniu. Niektóre budynki będą potrzebowały źródła energii. Najprostszym sposobem jej zapewnienia jest wybudowanie elektrowni chomiczej. To urocze zwierzątko będzie nieustannie biegało w swym kołowrotku. Jednak, wraz z rozwojem technologii, będziesz potrzebował coraz bardziej zaawansowanych elektrowni. Najlepszym źródłem energii jest niewątpliwie reaktor. Jedna elektrownia może zaopatrywać w energię kilka budynków, a zasięg dostarczania prądu jest zaznaczony niebieską poświatą.

Oprócz budynków produkcyjnych i mieszkalnych, warto wznieść kilka miejsc rozrywki. Wigglesy bardzo lubią spędzać czas w salonie czy barze, a przy okazji polepsza się im nastrój i zwiększa ochota do pracy.

Każdy budynek można nieskończenie wiele razy przenosić. Wystarczy spakować go do skrzynki i wyznaczyć nowe miejsce przeznaczenia.


Namiot to najbardziej prymitywna postać sypialni. Karłom bardzo szybko znudzi się spanie na ziemi


Karły mogą godzinami kąpać się w łazience. Ciekawe, jak często muszą wywozić nieczystości?


Ciupażką go, ciupażką!!! Nie ma litości dla potworów

Z większymi potworami możesz mieć spore kłopoty. W razie problemów bierz nogi za pas

Walka i uzbrojenie

Umiejętność walki ma kolosalne znaczenie podczas spotkania z różnymi potworami oraz wrogimi klanami karłów. Ogólny wskaźnik to suma pięciu umiejętności: walki na miecze, walki dwuręcznej, obrony, balistyki (broni palnej) i KungFu. Ta ostatnia wartość jest bardzo istotna na początku gry, kiedy nie dysponujesz żadnym orężem i walczysz gołymi pięściami. W miarę rozwoju technologii zwiększa się dostępny wybór broni. Miecze, maczugi, proce, łuki, tarcze – to najbardziej popularny osprzęt. Posiadanie dobrej broni zwiększa twoje wskaźniki.

Najczęściej spotykanym przeciwnikiem są wunkery. Te przypominające wilki stworzenia są bardzo słabe i tylko w większej grupie mogą stanowić jakiekolwiek zagrożenie. O wiele trudniejszymi przeciwnikami są trolle. Są naprawdę silne i wytrzymałe, a na dodatek często chodzą parami. Największe straty przyniesie jednak walka z innym klanem karłów. Przeciwnicy są zazwyczaj wyćwiczeni i uzbrojeni nie gorzej od ciebie. Jeżeli nie musisz z nimi walczyć, po prostu tego nie rób. Jeśli jednak zdecydujesz się na wojnę, to przedtem solidnie się do niej przygotuj. Uzbrój każdego Wigglesa zarówno w broń do walki wręcz, jak i dystansowej. Wyprodukuj odpowiednią ilość leczniczej mikstury i rozdziel ją. Atakuj zawsze w grupie. Na pierwszą linię wysyłaj najstarszych [ty brutalu... – Frogger]. Ich strata będzie najmniej odczuwalna. Podczas walki używaj mikstury leczniczej. Jeśli już ponosisz straty, zrób wszystko, aby nie dotyczyły one tylko jednej płci. Z samymi karłami albo karlicami niewiele dalej zdziałasz.

Rodzina

Musisz zadbać o szybki rozwój klanu. Podstawową komórką społeczną jest oczywiście rodzinka. Wigglesy będą same łączyć się w pary, jeśli w tym samym czasie mają ustawiony czas na odpoczynek. Aby szybko nakłonić je do zawierania związków, najlepiej ustawić wszystkim taki sam czas pracy i odpoczynku. Niestety, karły nie umieją zawierać związków na odległość, więc musisz dać im szansę na jakiekolwiek spotkanie. Najlepiej skoncentruj swoją kolonię w dwóch osadach. Dla każdej pary Wigglesów przygotuj takie mini mieszkanko, składające się z kuchni, łazienki i oczywiście sypialni. Gdy Wigglesy będą w dobrym nastroju oraz będą miały dużo wolnego czasu, zaczną się rozmnażać. Wyśmienite warunki socjalne zdecydowanie zwiększają prawdopodobieństwo pojawienia się bliźniaków. Małe Wigglesiątka dziedziczą po rodzicach całe doświadczenie oraz umiejętności. Dzięki temu, każde następne pokolenie jest coraz mądrzejsze i lepiej przystosowane do życia pod ziemią.

Przy próbach łączenia w pary trzeba pamiętać o jednej bardzo ważnej sprawie. Wszystkie związki osób blisko spokrewnionych są niemożliwe. Stopień pokrewieństwa pomiędzy karłami można sprawdzić w menu Karły i Rodowód.

Każdy Wiggles żyje tylko 24 dni, czyli 12 realnych godzin. Jeśli przekroczy już dwudziestkę, zaprzestań inwestowania w jego wiedzę. Po prostu nie zdąży przekazać jej potomnym. Jedynym sposobem na przedłużenie życia jest skosztowanie wody z fonntanny młodości, którą można znaleźć w skrzyniach i beczkach ze skarbami. Niestety, nie występuje ona często. Staremu Wiggleswi należy odebrać wartościowe przedmioty i posłać na odkrywanie terenu.



Jeśli chcesz się dowiedzieć, skąd się biorą małe karzełki, musisz poszukać innych źródeł informacji. W sypialni Wigglesy zachowują się bardzo porządnie



Rodzinka w komplecie. Każdy z Wigglesów to prawdziwa indywidualność



Własna farma grzybków to podstawa wyżywienia Wigglesów. Pamiętaj, że masz posadzić muchomory, a nie grzybki halucynogenne!!!



W żadnym razie nie oszczędaj na żywności. Głodujące karły szybko zmienią się w martwe karły

Pożywienie

W kwestii jedzenia karły wykazują całkowite roztargnienie. Bez twojego wyraźnego rozkazu będą omijały z daleka ognisko i kuchnię. Nawet jeśli będą umierały z głodu, nie zrobią nic, aby się nakarmić. Musisz bezpośrednio zarządzać, co ma być przygotowywane w poszczególnych kuchniach i ogniskach. Stała kontrola stanu zapasów jest więc nieunikniona. Gotowe potrawy nie psują się, więc możesz narobić ich na zapas. Jeśli jednak chcesz się skupić na innych aspektach gry, ustaw jedną lub dwie najbardziej centralne kuchnie i zarządź w nich nieograniczoną produkcję. Po przydzieleniu do nich Wigglesa problem braku pożywienia przestanie istnieć. Jedynym mankamentem tego rozwiązania jest strata czasu pozostałych członków klanu na poszukiwanie posiłku.

Czy kiedykolwiek zastanawiałeś się, co jedzą karły? Na pewno nie odżywiają się hamburgerami i chipsami. Ich menu jest, w dosłownym tego słowa znaczeniu, bardziej przyziemne. Na początku głównym składnikiem ich diety są pieczone grzybki. I to nie byle jakie. Każdy wie, że najlepiej smakują zerwane o wschodzie słońca dorodne muchomorki. Wprawdzie dla ludzi byłaby to potrawa śmiertelna, jednak żelazne żołądki karłów wytrzymają wszystko. Wraz z rozwojem społecznym i gospodarczym twojego klanu gusta Wigglesów stają się coraz bardziej wybredne. Ciągle chcą nowych potraw, takich jak smażony chomik czy zupa z pędraków. Wprawdzie wartość odżywcza potraw jest identyczna, ale karły chcą po prostu urozmaiconego jadłospisu.

Na początku rozgrywki do przyrządzania potraw w zupełności wystarczą ci naturalne zasoby pożywienia. Jednak im głębiej będziesz kopał, tym trudniej będzie ci wykarmić stale powiększające się stado łakomczuchów. Dlatego też idealnym rozwiązaniem jest założenie farmy, a najlepiej od razu kilku różnych farm.

Jak kopać, żeby się dokopać

Pomimo iż rozpoczynasz misję na pięknej łące, to całą grę spędzisz pod powierzchnią ziemi. Jedną z głównych umiejętności jest oczywiście szybkie kopanie tuneli i jaskiń. Kopać należy, rzecz jasna, w dół, jednak czasami warto jest pokopać trochę korytarzy w poziomie. W odkrytych w ten sposób jaskiniach znajdziesz beczki ze skarbami oraz surowce do produkcji pożywienia. Aby założyć pierwszą podziemną osadę, będziesz musiał wykopać kilka sztucznych jaskiń. Postaraj się wykuć je jak najbliżej siebie tak, aby Wigglesy nie traciły zbyt dużo czasu na zbędne podróże. Najbardziej ekonomicznym lokum jest średnia jaskinia, jednak będzie ona dostępna dopiero po pewnym czasie. Przy niezbyt dużym wysiłku pracy uzyskujesz sporo miejsca wystarczającego do ustawienia nawet trzech budowli.

Najlepszym sposobem na posuwanie się wszystkimi karłami coraz głębiej jest podzielenie klanu na dwie równie liczne osady. Gdy będziesz przenosił jedną z nich, druga będzie przez cały czas pracowała, a co najważniejsze, ciągle produkowała żywność. Na początku wysyłaj zwiad wyposażony w namiot, ognisko i odrobinę żywności. Ten ekwipunek pozwoli mu na bezpieczne przygotowanie miejsca na nową osadę. Najlepiej wysyłać Wigglesy parami. W dwójkę lepiej obronią się przed potworami oraz szybciej wykopią odpowiednie jaskinie.


Miło patrzeć, jak twój Wiggles szaleje z kilofem




Muskularną postawę i okazałe mięśnie możesz zdobyć nie tylko kopiąc tunele. W końcu po co wymyślono siłownię?

Poruszanie się w pionie i poziomie

W miarę ekspansji terytorialnej coraz więcej czasu Wigglesy będą spędzały w podróży. Dzięki rozwojowi technologicznemu poradzisz sobie i z tym problemem. Przemieszczanie się w poziomie możesz przyspieszyć, wyposażając karły w różne środki lokomocji, poczynając od chomików wierzchowych, a kończąc na latających deskach. Trochę bardziej skomplikowane jest poruszanie się w pionie. Na początku musisz skorzystać z prymitywnych drabin. Ich główną wadą jest ograniczona długość, dlatego też nie możesz kopać zbyt długich szybów. Zdecydowanie lepszym i umożliwiającym szybsze podróżowanie wynalazkiem są windy. Zamontuj je niezwłocznie w najbardziej uczęszczanych szybach.


Jeśli chcesz szybko poruszać się w poziomie, wybuduj koniecznie windy. Dzięki temu prostemu wynalazkowi zaoszczędzisz mnóstwo czasu


Latające deski to niewątpliwie hit sezonu. Tylko jak tym się hamuje???

Zasoby

Podstawą odpowiedniego rozwoju twojej gospodarki jest dostępność do surowców. Dzielą się one na naturalne (drewno, chomiki, pędraki) i mineralne (kamień, rudy żelaza, węgiel, rudy kryształów). Problem z tymi pierwszymi rozwiążesz, budując kilka farm. Wbrew pozorom, drewna nie wytwarza się z drzew, lecz z dorodnych grzybków. Trochę trudniej będzie ci zdobyć te drugie.

Na początku najważniejszy będzie kamień. Jedynym sposobem na jego zdobycie będzie kopanie i jeszcze raz kopanie. Najbardziej zasobne w ten surowiec są tereny o gruboziarnistych ścianach. Nawet jeżeli nie potrzebujesz więcej miejsca na swoją osadę, wydrąż w tych miejscach jaskinie. Kamieniarz na początku rozgrywki będzie pracował na wysokich obrotach i z pewnością nie będzie narzekał na nadmiar surowców. Aby dostać się do następnych, będziesz musiał naprawdę sporo się nakopać. Najpierw odkryjesz rudę żelaza, którą przetopisz w piecu na żelazo. W dalszej części gry odkryjesz jeszcze węgiel, złoto (w postaci ogromnych samorodków) oraz rudy kryształów. Te ostatnie możesz pięknie obrobić w szlifierni kryształów. Surowce mineralne, chociaż niezbędne, na szczęście, nie odgrywają kluczowej roli w grze. Jeśli tylko wystarczająco dużo kopiesz, zawsze gdzieś je znajdziesz.



W tym małym piecu rozpoczniesz wytapianie żelaza. Wystarczy trochę energii, surowców i gotowe!

Nauka – zdobywanie doświadczenia

Zapoznaj się z umiejętnościami poszczególnych karłów. Do kopania jaskini wysyłaj najlepszego górnika, a do walki najlepszego żołnierza

Twoje karły mogą zdobywać doświadczenie na trzy sposoby. Na początku najszybszym i najbardziej skutecznym przyswajaniem wiedzy jest czytanie mądrych książek. Znajdziesz je w beczkach oraz skrzyniach ze skarbami. Jeden przeczytany podręcznik daje zazwyczaj kilka punktów doświadczenia w konkretnej dziedzinie. Bardzo mozolnym i długotrwałym procesem jest uczenie się poprzez pracę. Jeśli jakiś Wiggles będzie większość swojego życia zawodowego spędzał, wykonując jedną czynność, po pewnym czasie nabierze w niej dużej wprawy. Najłatwiej i najprościej jest odziedziczyć umiejętności po genialnych rodzicach. Jest to bardzo prosty i skuteczny sposób, który wraz z rozwojem twojego klanu będzie miał coraz większe znaczenie.

Godnym uwagi, ale niestety pracochłonnym pomysłem, jest trening karłów w poszczególnych dziedzinach. W ten sposób otrzymasz armię świetnie wyszkolonych specjalistów. Problemem może jednak stać się niekontrolowane rozmnażanie Wigglesów i mieszanie doświadczenia u potomstwa.



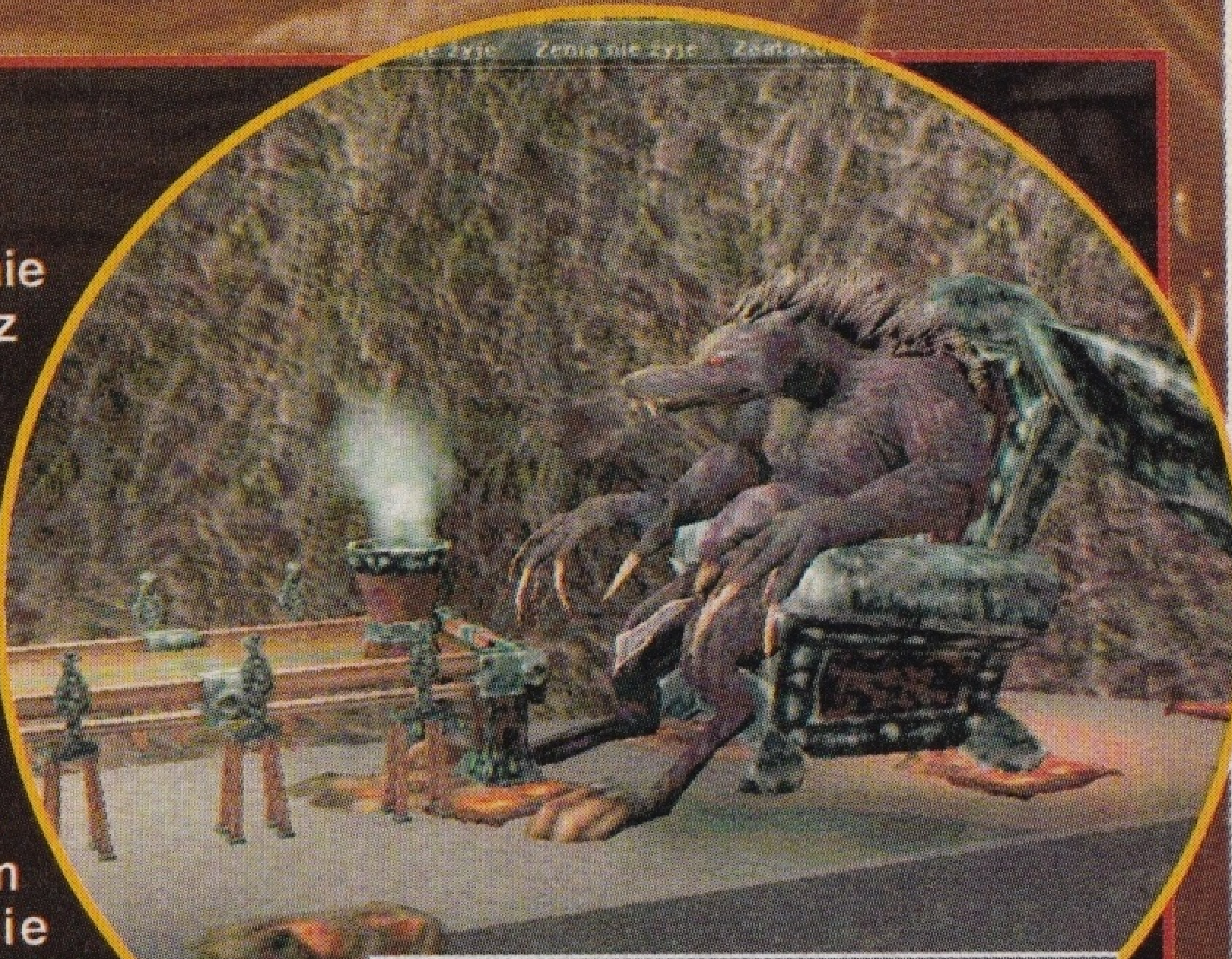
Zdobywanie wiedzy z książek naprawdę nie boli. Nieraz potrafi sprawić nawet przyjemność...

Technologia i wynalazki

Wraz z rozwojem liczebnym twojego klanu, musisz rozwijać także technologię. Po wybraniu jakiegoś budynku, zobaczysz niektóre ikony oznaczone znakiem zapytania. Ich biały kolor oznacza, że po wynalezieniu danej rzeczy, będziesz ją mógł wybudować. Natomiast czerwony kolor sugeruje, że nie będziesz mógł jeszcze skorzystać z tej technologii. Nie ma więc większego sensu trwonić energii twoich Wigglesów na zbędne wynalazki, tym bardziej, że będą się one domagały wprowadzenia ich w życie. Oczywiście nie będziesz w stanie tego zrobić i dasz im powód do narzekań. Nowe technologie służą przeważnie dwóm celom. Pierwszym jest niewątpliwie poprawa warunków życiowych klanu, a co za tym idzie, polepszenie nastroju skrzatów oraz zwiększenie ich chęci do pracy. Klasycznym przykładem są tu budynki socjalne (kuchnia, sypialnia, łazienka, bar itp.), które wraz z postępem technologicznym coraz lepiej zaspokajają stale wzrastające wymagania. Pozostałe wynalazki umożliwiają rozwój gospodarczy, który przekłada się na coraz lepsze wyposażenie twoich karłów w broń, budowanie szybszych środków transportu i lepsze wykorzystywanie surowców.



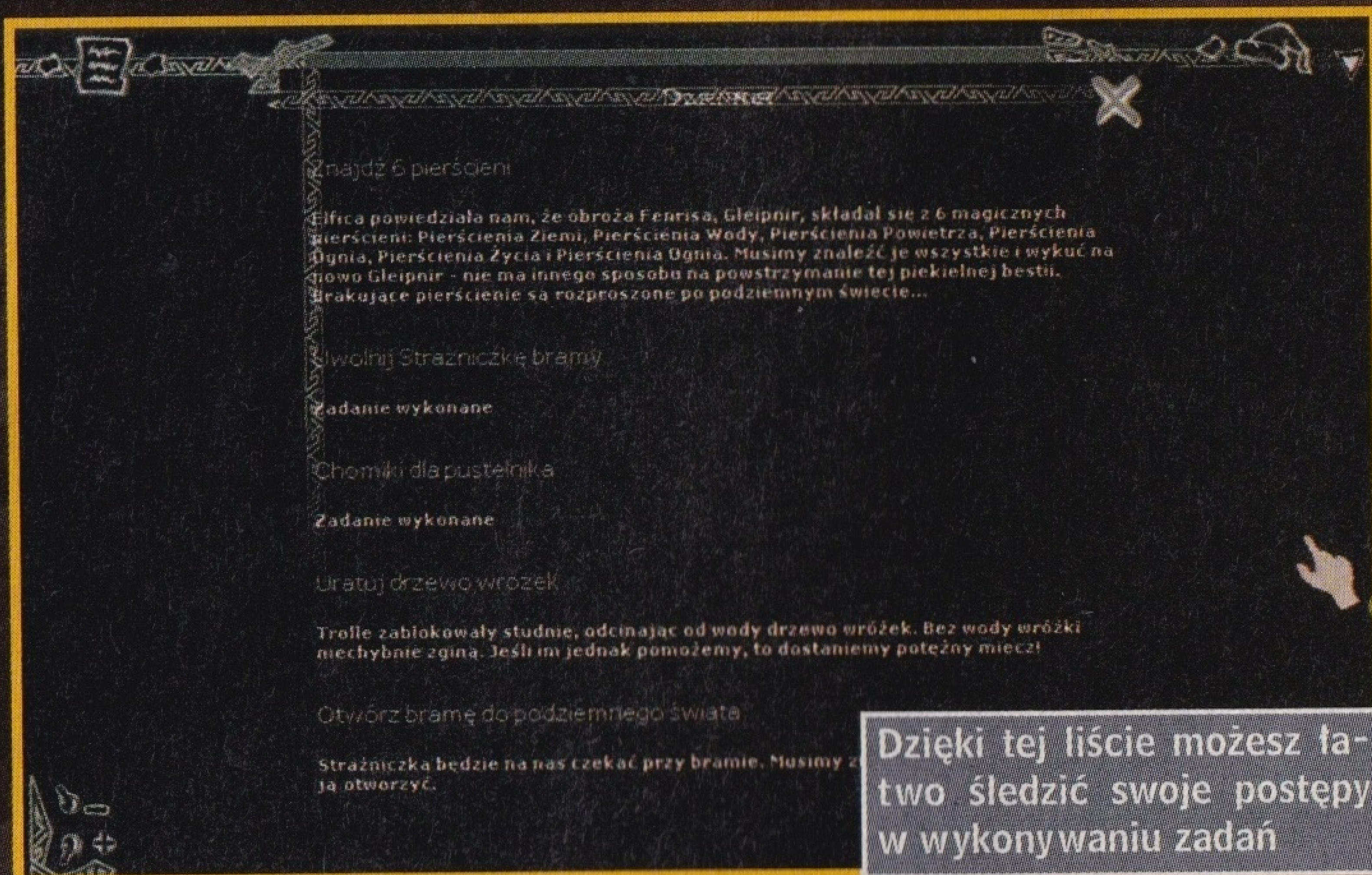
Oto standardowe mieszkanko wigglesowej rodziny. Jest łazienka, sypialnia, kuchnia... Zaraz, zaraz, gdzie podziała się kuchnia?



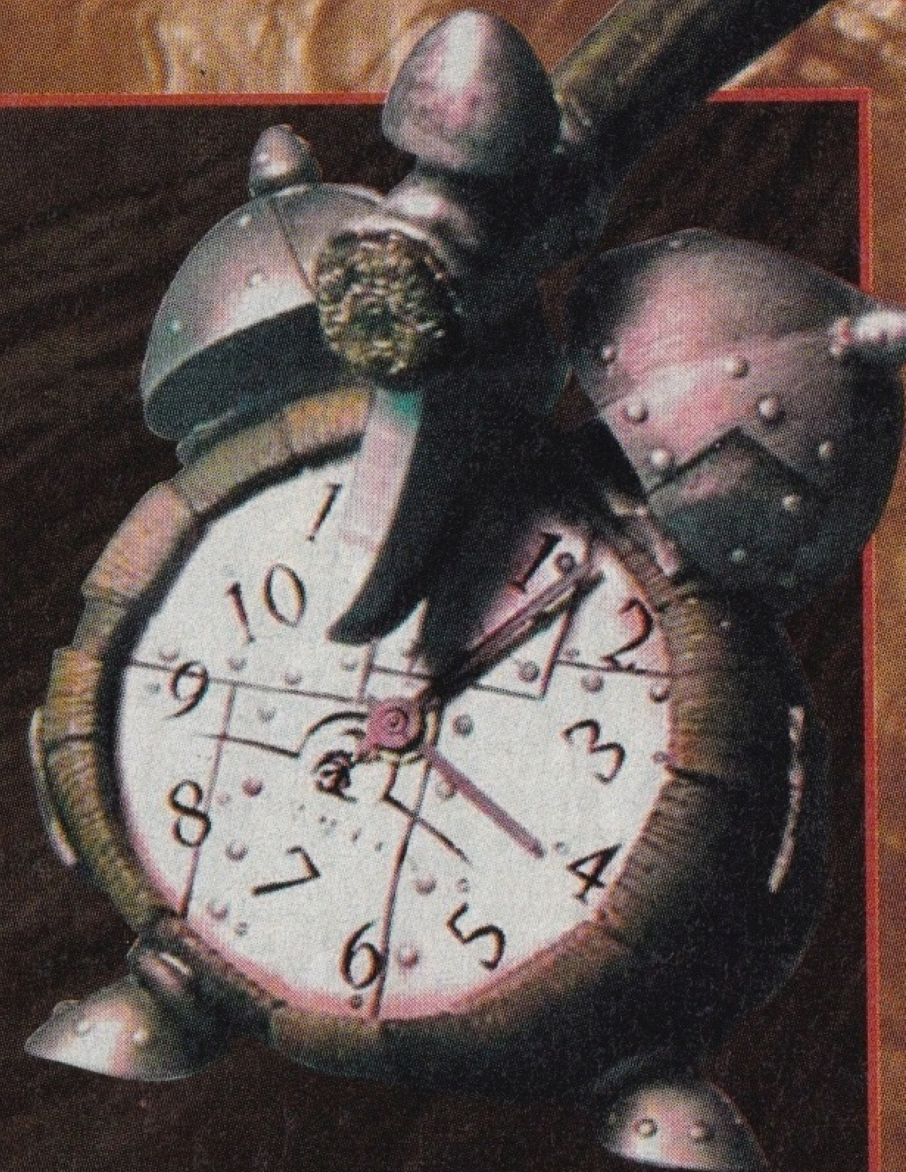
Fenris już niedługo będzie cieszył się wolnością. Po założeniu magicznej obroży znowu stanie się grzecznym pieskiem

Z drugiej strony nie ma co przesadzać. Nie musisz odkrywać, a tym bardziej budować, pieca hutniczego, jeśli przedtem nie natknąłeś się na rudy żelaza. Bardzo przydatnym elementem menu jest wykres odkryć, który pokazuje prawdziwe drzewo technologiczne.

Zadania



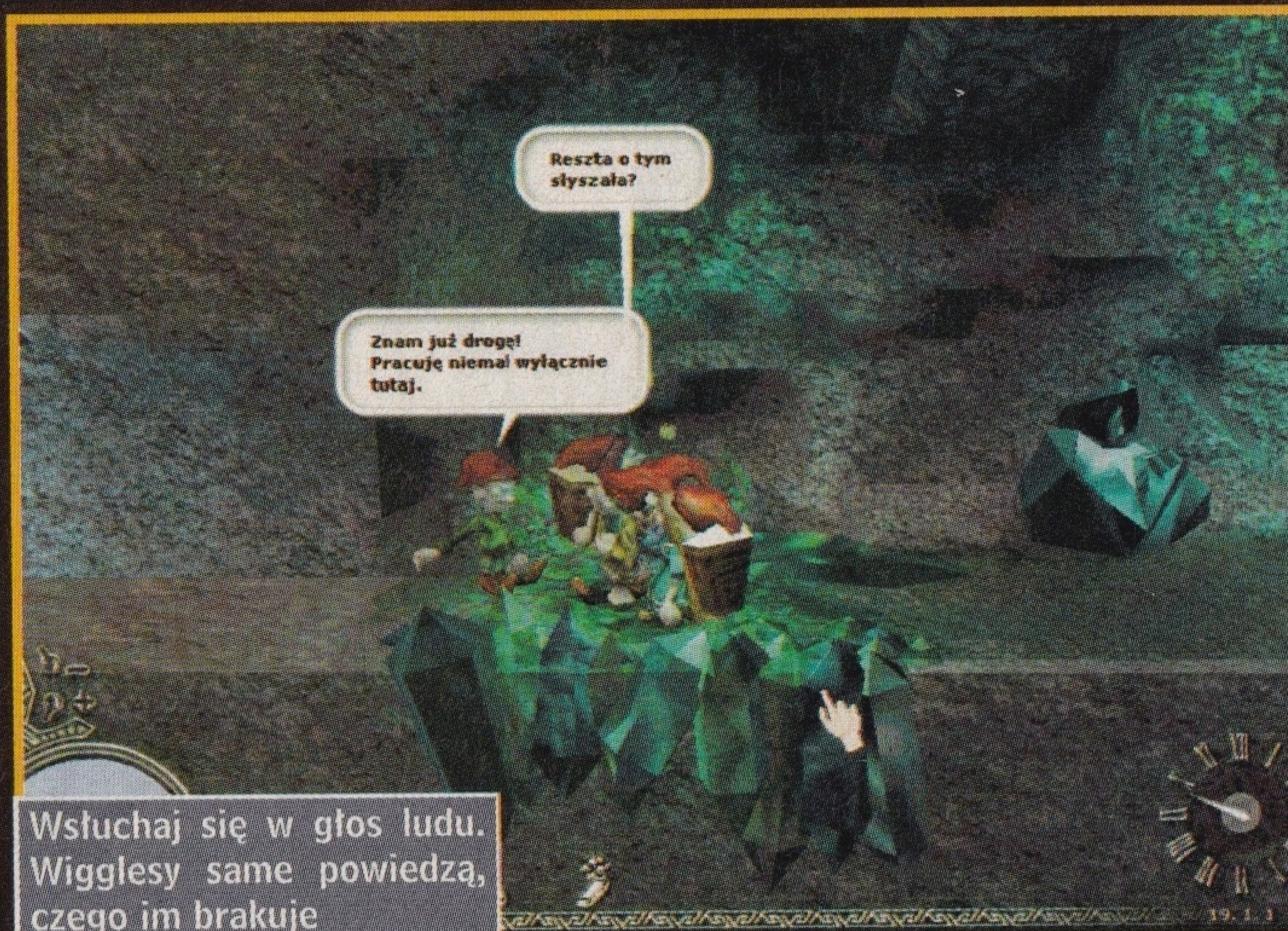
Dzięki tej liście możesz łatwo śledzić swoje postępy w wykonywaniu zadań



Wydaje ci się, że zrobiłeś już wszystko, a w dalszym ciągu nie wiesz, czego jeszcze potrzeba twoim karłom? Jest na to jeden bardzo prosty sposób. Wystarczy po prostu pójść do miejsca, w którym spędzają wolny czas i posłuchać, o czym rozmawiają. Wigglesy są tak gadatliwe, że z pewnością uzyskasz od nich wiele cennych informacji. Nie popadaj jednak w przesadę. Głównym celem gry nie jest, wbrew pozorom, rozpieszczanie twoich karłów.

W trakcie gry napotkasz piętnaście różnorodnych zadań. Aby ukończyć grę, nie musisz wypełnić wszystkich, ale za każde z nich otrzymasz cenną nagrodę. Tak więc warto trochę pogłówkować i poszukać rozwiązania. Większość zadań nie wymaga specjalnego wysiłku intelektualnego. Dostarczenie chomików do pustelnika, dwukrotna przebudowa mostu czy dostarczenie małego smoczka do mamy nie jest trudne. Rozwój technologiczny oraz ukryte podpowiedzi (np. w postaci mapy) pozwolą ci rozwiązać prawie każdą zagadkę. Każde zadanie rozpocznij od przekopania najbliższej okolicy. Przydatne okaże się także doświadczenie wyniesione z różnych przygodówek. Jak mówi stara łacińska sentencja: „Praktyka czyni mistrza".

Lista wszystkich zadań jest dostępna w dzienniku. Znajdziesz tam krótki opis zagadki i ewentualnie informacje o jej rozwiązaniu.



Wsłuchaj się w głos ludu. Wigglesy same powiedzą, czego im brakuje

Tekst: Artur „Krolo" Kowalski

KONIEC

Etherlords

W tym numerze prezentujemy porady dotyczące kampanii oraz budowania talii dla Chaotytów i Vitalitów

KAMPANIA

Kampania składa się z szeregu scenariuszy, w których dowodzisz siłami wszystkich czterech Lordów, walczących o panowanie nad światem. Zwykle scenariusz rozpoczynasz, mając zaledwie jednego lub dwóch niewyszkolonych bohaterów.


Atak na zamek wroga zwykle kończy batalię. Chyba, że istnieje drugi wróg i drugi zamek...

TWÓJ ZAMEK

Zamek jest najważniejszym budynkiem w grze. Jeśli go utracisz, wszystko przepadło i scenariusz kończy się twoją klęską. Jednak w odróżnieniu od serii HEROES OF MIGHT&MAGIC, nie tracisz zamku w chwili, gdy przeciwnik wejdzie na jego teren. Tutaj musi on atakować twoją twierdzę przynajmniej przez kilka tur, póki jej punkty wytrzymałości nie spadną do zera. Analogicznie rzecz wygląda, jeżeli to ty atakujesz wrogi zamek. W zamku możesz powoływać bohaterów. Stamtąd rzucasz również tzw. czary globalne, których stosowanie może być bardzo ważne dla przebiegu batalii.


Rozgrywkę rozpoczynasz, posiadając zamek i co najmniej jednego herosa

BOHATEROWIE

Ponieważ bohaterowie zyskują punkty doświadczenia w miarę trwania walk, więc powinieneś wybrać tylko jednego herosa i jego właśnie posyłać do walki, aby jak najszybciej zdobył nowe poziomy doświadczenia (a więc związane z tym punkty życia oraz umiejętności). Zasada powinna być taka: jeden bohater walczy i kupuje nowe czary, a pozostali przemierzają świat w poszukiwaniu zasobów czy zajmują kopalnie. Dzięki temu, że najsilniejszy heros przetarł im szlaki, mogą oni spokojnie zajmować się zdobywaniem surowców, a główny bohater nie traci na to czasu, tylko walczy i zdobywa doświadczenie. Jak można zauważyć, w czasie trwania kampanii twoi komputerowi przeciwnicy też dbają głównie o rozwój jednego bohatera. Pokonanie go jest momentem przełomowym rozgrywki. Jeśli poradzisz sobie w takiej walce, to jest ogromne prawdopodobieństwo, że pozostali herosi wroga będą znacznie słabsi i skorzystają tylko z podstawowego zestawu kart. Co oznacza, iż pokonasz ich bez trudu.



W sklepie czarodzieja możesz wybrać interesujące cię zaklęcia

CZARY


Aby skutecznie korzystać z zaklęć, bohater musi odwiedzać sklepy, w których sprzedawane są potrzebne mu runy

Na początku rozgrywki twój bohater dysponuje talią podstawowych kart, niewymagających użycia runów. Karty te posłużą tylko i wyłącznie do pokonania najsłabszych kreatur i niewyćwiczonych bohaterów wroga. Aby udoskonalić talię, musisz odnaleźć i zająć jeden ze sklepów czarodziei. W sklepie takim kupujesz karty czarów, płacąc stosowną sumkę w surowcach. Zajęty sklep możesz rozbudować (rozbudowa zwykle jest dość kosztowna) i wtedy zyskujesz dostęp do następnych zaklęć. Jednak pamiętaj, żeby przyjrzeć się, jakie karty możesz uzyskać po rozbudowie, gdyż może się okazać, że wcale ci się to nie opłaca!

Pamiętaj o uważnym i rozważnym tworzeniu swej talii. Część kart doskonale współgra z innymi. Na przykład Wojownik Koboldów przyda ci się tylko wtedy, kiedy dysponujesz innymi kartami Koboldów (powiększa ich Moc oraz Wytrzymałość). Z kolei jeśli grasz zieloną talią, to wspaniale współpracują ze sobą karty Kleszczy. Takich współzależności znajdziesz w ETHERLORDS całe mnóstwo.

Przed kupnem czaru musisz zwrócić uwagę nie tylko na jego siłę, ale również na szanse praktycznego wykorzystania. Jeśli nabędziesz nawet bardzo mocne zaklęcie, to może się okazać, że w praktyce nigdy nie będziesz w stanie go użyć, gdyż twoja szybkość zdobywania eteru w czasie walki jest zbyt mała.



Parametry 12/4 oznaczają, że potwór może zadać 12 punktów obrażeń, natomiast sam dysponuje 4 punktami życia

UMIEJĘTNOŚCI

Kiedy powołasz bohatera, zauważysz, że dysponuje on określoną specjalizacją. Czasami jednak może się okazać, że specjalizacja ta jest zupełnie nieprzydatna. Na przykład, po co ci bohater ze Sprytem Koboldów, skoro nie korzystasz z pomocy tych potworów? Staraj się, aby twój główny bohater dysponował specjalizacją, która okaże się pomocna np. dla początkującego Kinetyka. Może to być Spryt Aviaków. Istnieją też specjalizacje przydatne wszystkim bohaterom, niezależnie od tego, do jakiej rasy należą. Są to na przykład Zwinne Ręce, Wolny Czar, czy Sprawne Ręce (wszystkie trzy doskonałe).

Po zdobyciu każdego poziomu doświadczenia będziesz mógł przyznać bohaterowi jedną umiejętność (do wyboru są trzy). Zastanów się, zanim dokonasz wyboru, gdyż od tego może zależeć powodzenie w wielu bitwach. Moim zdaniem, zdecydowanie najlepiej rozwijać: Siłę (dodatkowe punkty życia), Szczęście (ale tylko wtedy, kiedy masz przydatną specjalizację), Mobilność (zaczniesz się poruszać po mapie jak rakieta), Uczenie się (ale tylko jeśli można ją wybrać na samym początku gry) i Koncentrację (otrzymujesz dodatkowe czary, co w połączeniu ze specjalizacją Zwinne Ręce oraz dużym Szczęściem daje wspaniałe rezultaty).



Twój bohater stoczy dziesiątki walk zarówno z wrogimi herosami, jak i neutralnymi potworami, stojącymi zwykle na straży skarbów lub kopalń

PODSTAWOWE TALIE

Na początku rozgrywki każdy bohater dysponuje tylko talią złożoną z najprostszych kart. Ale i taką talię da się całkiem nieźle wykorzystać.


Vitalici potrafią stworzyć las, który uniemożliwi atak najsłabszym potworom wroga. Na początku gry „zielona" talia jest dość słaba, ale potem bardzo zyskuje na wartości

VITALICI

Dostępne karty: Plujący Fungus, Wojownik Kleszczy, Ostre Pazury, Gęsty Las, Kropla Eteru.

Dzięki stosowaniu Kropli Eteru powinieneś dość szybko móc powołać Wojownika Kleszczy. Po zaopatrzeniu go w Ostre Pazury stanie się naprawdę silnym stworzeniem. Gęsty Las nie dopuści do ciebie najsłabszych potworów wroga, a Plujący Fungus pozwoli albo „wykończyć" osłabionego bohatera, albo usunąć jego sprzymierzeńców.


Siła Kinetyków leży w wysyłaniu latających stworów oraz zastraszaniu wroga i odwoływaniu jego potworów

KINETYCY

Dostępne karty: Twarda Skóra, Zastraszenie, Zwiadowca Aviaków, Odwołanie Mniejsze, Siła Ataku.

Drogą do odniesienia sukcesu jest atak latającymi Zwiadowcami Aviaków. Przeciwnicy, na początkowym poziomie trudności, nie dysponują zwykle istotami latającymi, więc powinieneś atakować Aviakami, nie napotykając oporu. Wzmocnienie Aviaków za pomocą Siły Ataku i Twardej Skóry spowoduje, że będą one znakomicie spisywały się zarówno w obronie, jak i ataku. Doskonałym sposobem na przeciwnika przywołującego mnóstwo słabych kreatur jest Zastraszenie. Po zastosowaniu tego zaklęcia (nawet kilkakrotnie) będzie on musiał płacić eterem za każdy atak, co znacznie obniży siłę tego ataku. Słabsze potwory „cofaj" wrogowi do ręki, stosując Odwołanie.


Czary ognia, stosowane przez Chaotytów, mogą doprowadzić wrogów do szału. Ognista Fala jest słaba, ale potem...

CHAOTYCI

Dostępne Karty: Cuchnący Szczur, Siła Mniejsza, Ognista Fala, Cios.

Szczur jest słabiutkim stworzeniem, ale wzmocniony Siłą Mniejszą już może sobie dać radę na polu bitwy. Dzięki Ognistej Fali możesz pozbyć się słabszych wrogów, a Cios pozwoli zadać również obrażenia wrogiemu bohaterowi. Jednak jest to bardzo słaba talia początkowa i bez szans w spotkaniu z talią Kinetyków czy Syntezytów.



Wchodzące natychmiast do walki Mechanorobaki, wzmocnione Zwodniczą Magią, mogą być niebezpiecznym przeciwnikiem

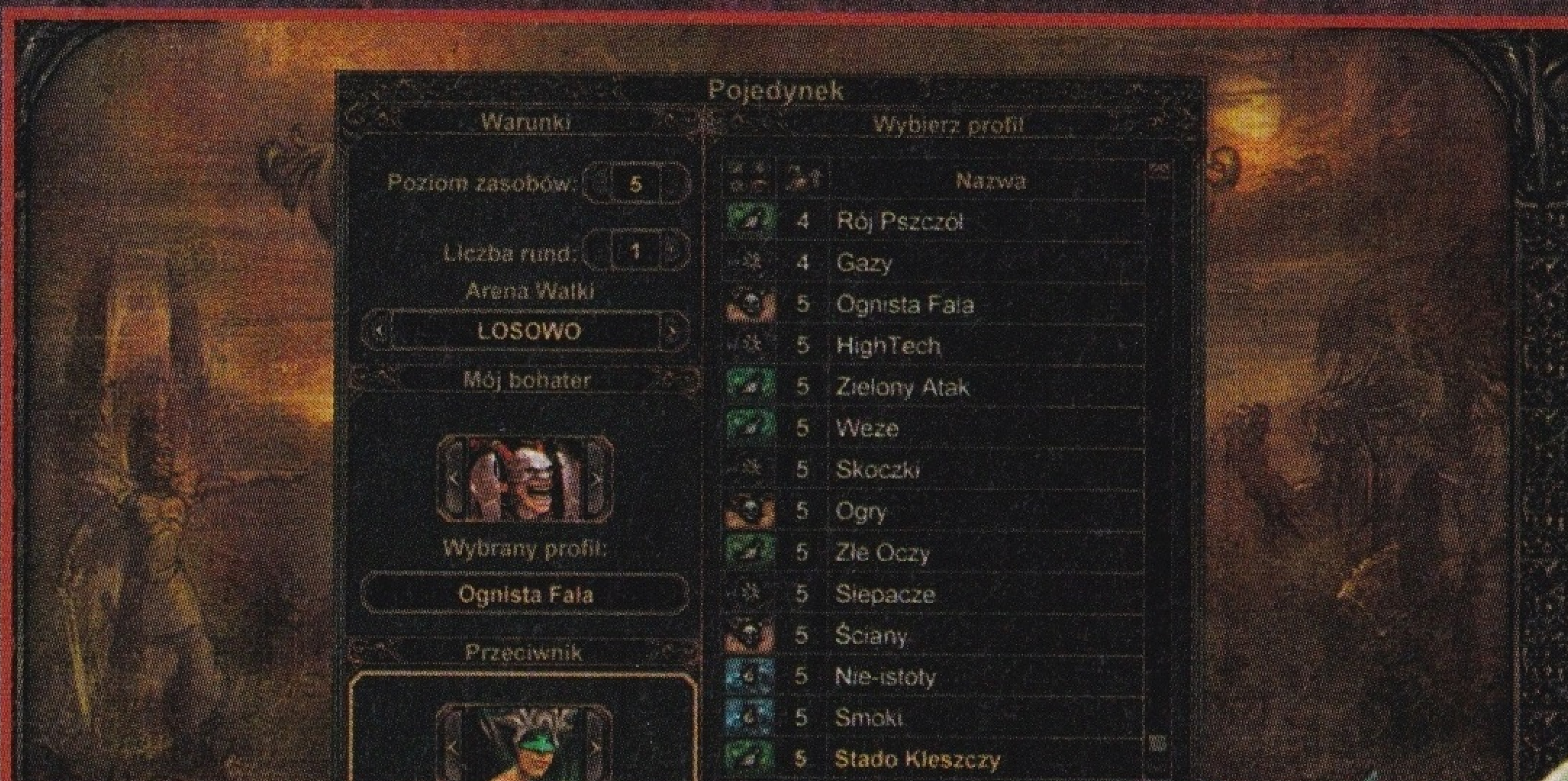
SYNTEZYCI

Dostępne Karty: Mechanorobak, Zwodnicza Magia, Naprawa, Osłabienie.

Bardzo mocna talia początkowa. Przeciwnika do szału doprowadzi fakt, że Mechanorobaki atakują natychmiast po przywołaniu (co w połączeniu ze Zwodniczą Magią jest zabójcze). Osłabienie zmusza go do wydatkowania eteru, jeśli tylko sam chce zaatakować. Dodatkowym bonusem jest tu Naprawa, która nie dość, że przywołuje z cmentarzyska ostatnio zabitą istotę, to jeszcze rani wrogiego bohatera.

POJEDYNEK

Pojedynek jest chyba najciekawszym elementem gry. To właśnie tu możesz stworzyć swoją własną talię, przyznać bohaterowi zdolności i specjalizacje oraz zaopatrzyć go w artefakty. Dzięki opcjom pojedynku możesz spotkać się z graczami z całego świata i skonfrontować w walce z nimi siłę swojej talii. Aby stworzyć naprawdę silnego bohatera i mocną talię, musisz ustawić zasoby na poziom piąty, lecz wtedy może ci zabraknąć pewnych surowców na zakup wszystkich potrzebnych rzeczy. Zwłaszcza kłopot może być z naprawdę cennymi artefaktami. W tym numerze przedstawiamy rady dotyczące dwóch talii: czerwonej (Chaotyci) i Zielonej (Vitalici). Pamiętaj jednak, że przeciwko każdej talii może zostać stworzona kontrtalia, dlatego nie da się stworzyć takiego zestawu kart, który byłby uniwersalny, idealny czy nie do pokonania. Dzięki opisanym poniżej schematom rozgrywki udało mi się pokonać z łatwością większość talii przygotowanych przez autorów programu.



Przed pojedynkiem możesz stworzyć własną talię lub wybrać tę, którą przygotowali autorzy gry



Pożoga jest zaklęciem zdolnym spalić każdego potwora, jeśli tylko będziesz dysponował wystarczająco dużą liczbą kwantów eteru

CHAOTYCI

Jaki jest charakter tej talii? Przede wszystkim, jest to bardzo niebezpieczna talia, dzięki której można zadawać tzw. „direct damage". Umożliwia niszczenie wrogich kreatur za pomocą czarów destrukcyjnych. Wykorzystując czerwone karty, możesz również bezpośrednio atakować zaklęciami wrogich bohaterów. Szczególnie niszczącą siłę ma czar Kometa, którym w czasie jednej tury można zakończyć pojedynek. Drugą niezwykle ważną cechą czerwonej talii są karty zwiększające liczbę dostępnych kanałów eteru. Dzięki temu bohater Chaotytów może bardzo szybko dysponować ogromną liczbą kwantów eteru w czasie trwania każdej tury. Bardzo szybko okaże się, że pod tym względem jesteś cztery czy nawet pięć razy lepszy od swego przeciwnika! Chaotycy są chyba jedynymi, którzy mogą stworzyć niesamowicie skuteczną talię, pozbawioną w ogóle czarów przywołujących (czyli nie skorzystasz z pomocy żadnego potwora!). Oto przykład takiej talii: 1-3: Gejzer, 4-6: Wulkan, 7-10: Pożoga, 11-13: Kometa, 14: Wir Eteru, 15: Zapłon Eteru. Tak skonstruowana talia rozbija większość przeciwników w ciągu kilku tur. W zasadzie jedyne zagrożenie może jej stworzyć użycie zaklęcia Ciernie Eteru z zielonej talii oraz bardzo szybka talia Syntezytów, złożona z istot atakujących natychmiast po wejściu na arenę. Dzięki Gejzerowi i Wulkanowi zyskasz błyskawiczny dostęp do nowych kanałów eteru. Wir Eteru spowoduje niesamowity przyrost punktów eteru (dwa punkty za każdy otworzony kanał). Pożoga spali wrogie potwory, Kometa posłuży ci jako czar zabijający nieprzyjacielskiego bohatera. Specjalne znaczenie ma tutaj zaklęcie Zapłon Eteru, powodujące, że na koniec każdej tury zadawane są obrażenia temu bohaterowi, który nie wydał do końca punktów eteru. Otóż w tej talii masz prawie stuprocentową pewność, że swoje punkty eteru wydasz, natomiast przeciwnik może mieć z tym naprawdę duże problemy, zwłaszcza już po zastosowaniu zaklęcia Wir Eteru.



Wszystkie potwory i wszystkie nadzieje wroga poooszły z dymem...

WYBÓR SPECJALIZACJI, ZDOLNOŚCI I ARTEFAKTÓW

Najważniejszą kwestią w czasie trwania pojedynku jest dostęp do jak największej liczby kart. Musisz szybko otrzymywać następne czary oraz mieć wystarczająco dużo eteru, aby móc z nich korzystać. Dlatego doradzam wykorzystanie specjalizacji Zwinne Ręce (jeśli bohater może ją



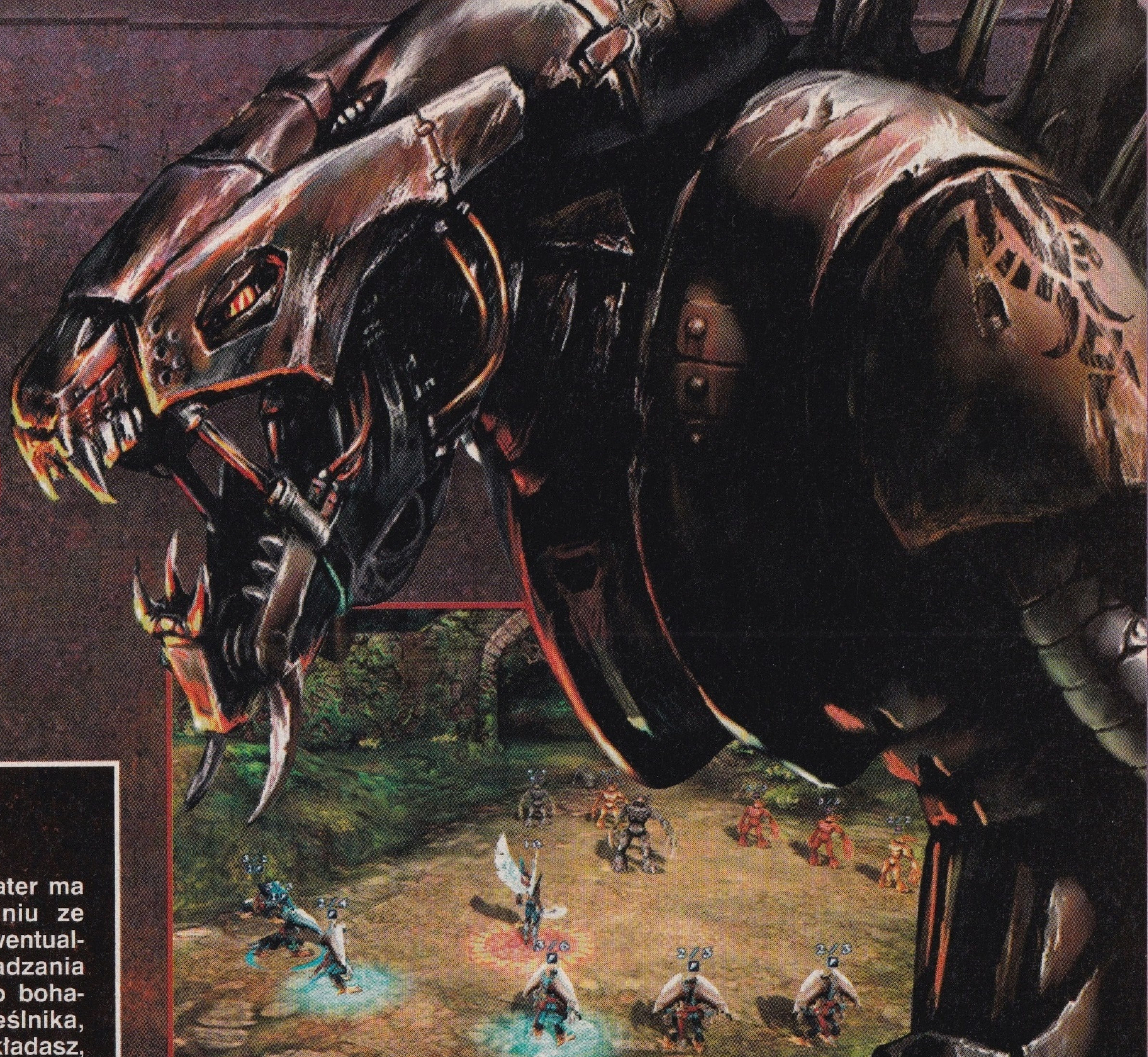
Bohater, który zapozna się z działaniem Komety, zwykle nie ma już okazji, by opowiedzieć o swoich przeżyciach



Artefakty mogą odegrać w czasie pojedynku ogromną rolę. Pod warunkiem, oczywiście, że dobrze je dobierzesz

mieć), zwiększającej szanse na to, że na początku każdej tury otrzymasz dodatkowy czar. Oczywiście mogą być takie talie, w których bardziej przydatna okaże się specjalizacja dotycząca sterowania konkretnymi potworami. W talii Syntezytów specjalizacja Bliźniacze Velosy doskonale działa w wypadku talii opartej na wykorzystaniu tych właśnie kreatur. Oprócz specjalizacji, twój bohater może dysponować również umiejętnościami, z których część jest w czasie trwania pojedynku zupełnie nieprzydatna (na przykład Mobilność). Radzę wybrać następujące umiejętności: Szczęście (dużo większa szansa działania specjalizacji), Siła (większa liczba punktów życia), Koncentracja (dochodzi ci na rękę więcej kart), Kanalizowanie (lepsza gospodarka eterem) oraz Przeszkadzanie (wrogi bohater ma kłopoty przy korzystaniu ze swojej specjalizacji). Ewentualnie, zamiast Przeszkadzania możesz nauczyć swego bohatera zdolności Rzemieślnika, ale tylko wtedy, jeśli zakładasz, że istotne jest dla niego korzystanie w czasie walki z artefaktów. Oczywiście, we wszystkich tych zdolnościach powinieneś wykupić bohaterowi najwyższy, mistrzowski poziom.

Najprawdopodobniej zdarzy się, że po wyborze kart zdolności i specjalizacji, po wprowadzeniu bohatera na wysoki poziom doświadczenia, nie starczy ci już surowców na zakup naprawdę cennego artefaktu. Pewnie, że chciałoby się w swoim ekwipunku mieć na przykład Różdżkę Konunga, ale sądzę, że bardzo przydatny i nie tak drogi jest Pierścień Rozkazów, umożliwiający przejęcie kontroli nad wrogą jednostką.



Kto wygra pojedynek Aviaki kontra Drzewce?



Każdy bohater dysponuje sobie tylko właściwą zdolnością, nazywaną specjalizacją. Umiejętne jej dobranie może decydować o wyniku pojedynku

VITALICI



Atak Polnych Węży może być ostatnią rzeczą, jaką ujrzy twój przeciwnik

Posługiwanie się zieloną talią umożliwi ci przeprowadzenie błyskawicznego ataku na czele hordy tanich stworków. Może to być zarówno atak bardzo groźnych Węży Polnych, jak i próba przygotowania inwazji za pomocą różnego rodzaju Kleszczy. Jednak w zielonej talii najważniejsze są zaklęcia nieprzywoływujące. Przede wszystkim w twoim zbiorze kart obowiązkowo musi się znaleźć Ściągnięcie Eteru, umożliwiające uzyskanie 4 kwantów eteru przy wydatkowaniu tylko jednego. Następnie powinny się tu znaleźć Ciernie Eteru oraz Leczenie Większe. Jeśli dodatkowo twój bohater dysponuje specjalizacją Ochrona od Cierni, masz dużą szansę, by uniemożliwić wrogowi przeprowadzenie sprawnych manewrów. A jakie do tego wszystkiego włączyć potwory? Cóż, w tym wypadku zdecydowanie najlepsze będą Węże Polne. Malutki koszt przywołania oraz zdolność do zyskiwania punktów Mocy i Wytrzymałości za każde uderzenie we wrogiego bohatera, czynią z Węży bardzo niebezpiecznych wrogów. Dodatkowo, zielona talia dysponuje kartami wzmacniającymi potwory, takimi jak Siła Drewna czy Dominacja oraz zapewniającymi im praktyczną nieśmiertelność (Witalność). Tak więc: bardzo szybka zielona talia może się składać z: 1-3: Ściągnięcie Eteru, 4-5: Ciernie Eteru, 6: Witalność, 7: Siła Drewna, 8: Leczenie Większe, 9-10: Dominacja, 11-15: Wąż Polny. Co ważne, przy takiej konstrukcji talii wystarczy ci zasobów na to, by zakupić Amulet Oczyszczenia oraz Pierścień Rozkazów. W ten sposób jesteś w stanie poradzić sobie z Dymem Chaotyków (a zastosowanie tego zaklęcia mogłoby w innym wypadku być bardzo niebezpieczne) oraz przejąć kontrolę nad silnym potworem, jeżeli wrogowi uda się takiego przywołać.

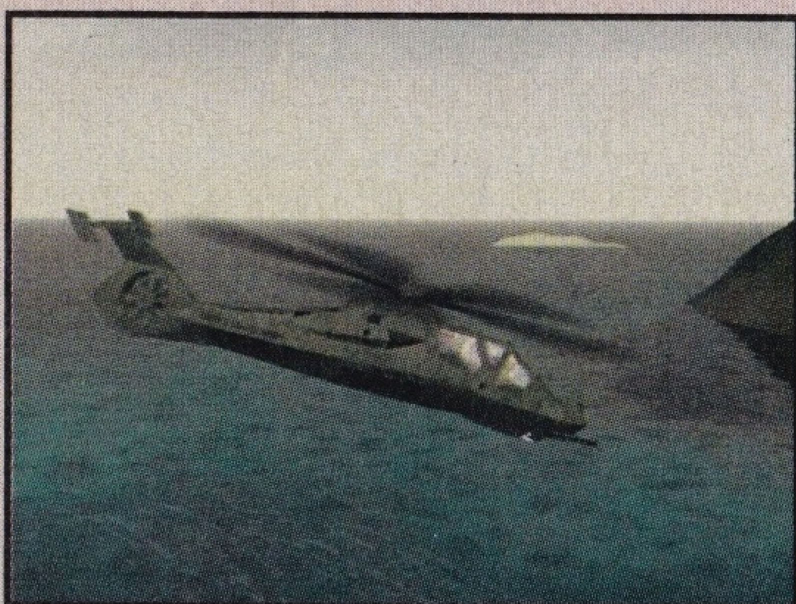
Tekst: Jacek „Randall" Piekara

KONIEC

Szybka pomoc

Comanche 4

Aby odblokować wszystkie poziomy, wpisz jako imię swojego pilota WolfBlitz.



Na wojnie piloci śmigłowców nie mogą liczyć na cheaty – masz szczęście



Gdyby tylko przeciwnicy się nie poruszali. O ile łatwiej byłoby trafić...

Codename: Outbreak

Podczas gry włącz konsolę klawiszem ~ i wpisz xenux, aby otrzymać zastrzyk sił witalnych. Dla bardziej zaawansowanych polecamy edycję pliku PICSTEAM\TEAM.INI, zawierającego parametry twojego bohatera, które mogą zostać nieco wyśrubowane, np. Rank, Experience, Speed czy Reaction.

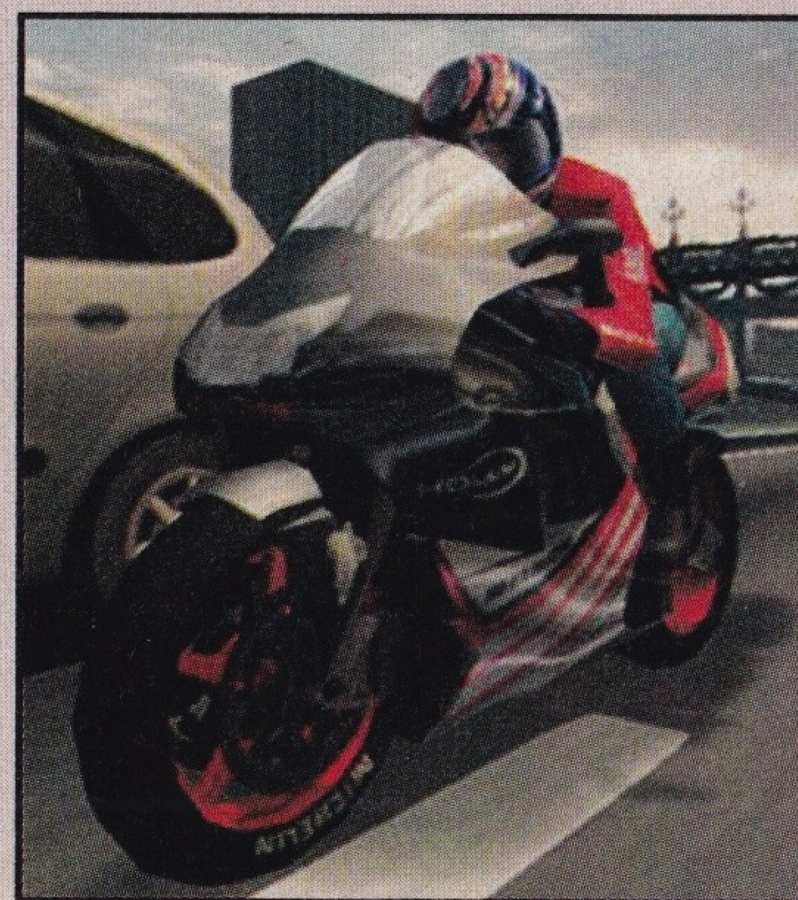


A cóż to za nielegalne zgromadzenie?! Proszę się natychmiast rozejść!



Motoracer 3

Jeśli lubisz grzebać w plikach, jest sposób na wygraną w każdym wyścigu. Wejdź do katalogu z trasą, np. DATA\LEVELS\BARCELON\SCRIPT i wyedytuj plik LEVEL.INI. Możesz też edytować pliki w katalogu z każdą inną trasą. Teraz zmień wartość liczbową w linijce NbMaxMotos=12 na 1 i w linijce GainSR_0_0_0=10 na 100. Zapisz plik i od teraz na trasie jesteś jedynym zawodnikiem... niepokonanym!



Dobry motocykl i dobre cheaty to podstawa wygranej w dowolnym wyścigu

SSX TRICKY

Aby uzyskać dostęp do wszystkich tras, zawodników, desek i kostiumów, na ekranie opcji przytrzymaj L1 + L2 + R1 + R2 i naciśnij po kolei: ↓ ← ↑ → ⊗ ◎ △ ▢ Powinieneś usłyszeć charakterystyczny dźwięk.

Aby uzyskać maksimum atrybutów, na ekranie opcji przytrzymaj L1 + L2 + R1 + R2 i naciśnij siedem razy ⊗, a potem ▢. Usłyszysz dźwięk.

Aby przy wyborze deski, za każdym razem była to Mallora Board, na ekranie opcji przytrzymaj L1 + L2 + R1 + R2 i naciśnij pięć razy ◎, potem ⊗ △ ▢. Usłyszysz dźwięk i już za chwilę będziesz miał okazję poczuć moc Mallory.

Aby zmniejszyć grawitację, na ekranie opcji przytrzymaj L1 + L2 + R1 + R2 i naciskaj po kolei: ▢ △ ← → ↑. Jak zwykle, w tle usłyszysz dźwięk.



KODY - PS2

Capcom vs. SNK2: Mark Of The Millenium

Aby odblokować Boss Challenge Mode (po pokonaniu dwóch ukrytych bossów), podczas wyboru Arcade Mode, przytrzymaj Kwadrat i Trójkąt naraz.

Extra Opcje:

Przejdź cały Boss Challenge Mode bez używania kontynuacji (CONTINUE), aby odblokować Extra Option.



W trybie single można sobie pofolgować, ale przeciw kolegom raczej nie...



Do wyboru jest masa postaci, lecz dostęp do większości z nich trzeba wygrać

Max Payne

Niezniszczalność:

Zatrzymaj grę pauzą, potem wstukaj kolejno L1, L2, R1, R2.

Czasami będziesz musiał powtórzyć tę sztuczkę po auto-save.

Wszystkie bronie i komplet amunicji:

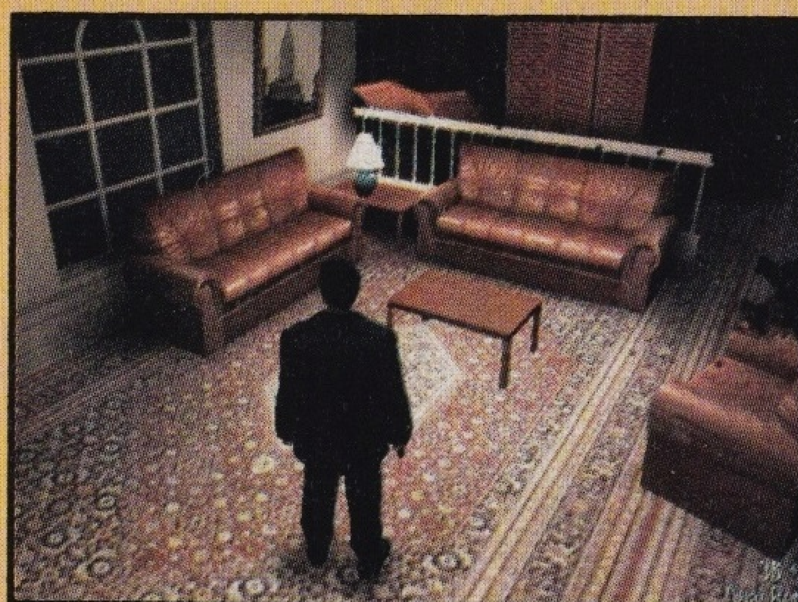
Zatrzymaj grę pauzą, potem wstukaj kolejno L1, L2, R1, R2, △ ◎ ⊗ ▢.

Możliwość wyboru dowolnego etapu:

Gdy dojdziesz do etapu Subway A1, wróć do głównego menu gry i naciśnij kolejno:
→ ↓ ← → ↑ ← ↓ ◎



Z dobrymi kodami można strzelać nawet z 5 pistoletów naraz ;)



MAX PAYNE nie jest grą zbyt trudną, jednak czasami warto się „dopakować"

Tony Hawks Pro Skater 3

Aby odblokować opcję cheatów, wejdź do Options/Cheats i wpisz „backdoor". Teraz, aby uaktywnić cheaty, zapauzuj grę i wejdź jeszcze raz do opcji Cheats. Gotowe!

Aby odblokować wszystkie filmy, wpisz w tym samym miejscu „pepshow" i znowu podczas gry zrób pauzę i wejdź do opcji Cheats.

Aby odblokować wszystkich zawodników, wpisz w Options/Cheats „yohomies".



Cheaty to fajna rzecz, ale nie ma jak przejść grę bez kantowania. Słowo...

Płyty główne

Wybór odpowiedniej płyty głównej jest bardzo trudnym zadaniem. Od jakości tego elementu zależy stabilność i wydajność całego zestawu

Zakup idealnej płyty głównej nie jest łatwy, ponieważ na rynku istnieje wiele firm i każda z nich ma w swojej ofercie co najmniej kilka urządzeń w różnych wersjach i z różnym wyposażeniem. Ten artykuł powinien rozwiać większość twoich wątpliwości związanych w płytami głównymi oraz pomóc ci w wyborze najlepszego urządzenia.

Dwaj giganci

Zanim zdecydujesz się na którąś z przebogatej oferty płyt głównych, musisz rozważyć, jaki procesor wybierzesz. Na polskim rynku konkurują ze sobą produkty dwóch firm. Pierwsza to Intel, której flagowym okrętem jest procesor Pentium (najnowszy model oznaczony jest symbolem 4), a jego uboższym bratem jest Celeron. Drugi konkurent to AMD. Z tej stajni pochodzą również dwa modele, które różnią się wydajnością. Mocniejszy to Athlon, a słabszy, lecz bardzo tani, to Duron. Śladowy udział w rynku mają również procesory firmy Cyrix, jednak jest ich tak mało, że nie będziemy się nimi tutaj zajmować. W naszym kraju na polu walki istnieją tylko Intel i AMD. Który z nich jest lepszy? Tego nie sposób rozstrzygnąć, ponieważ każdy z tych procesorów ma tyle samo zwolenników co przeciwników i odznacza się trochę innymi właściwościami. Produkty AMD taktowane tymi samymi prędkościami są tańsze, ale za to mniej odporne na awarie zasilania i próby „podkręcania". Są również bardziej podatne na uszkodzenia mechaniczne. W tej materii wybór należy do ciebie.

W gąszczu gniazd

Jeśli już zdecydujesz się na procesor, to pod jego kątem musisz poszukać sobie odpowiedniej płyty głównej. Pierwsza rzecz, na którą trzeba zwrócić uwagę, to gniazdo dla procesora. Kiedyś, jeszcze za czasów komputerów klasy x486, taki problem nie istniał, ponieważ procesory były na stałe montowane na płytach. Później procesory „uwolniły się" z płyt i można było kupować szybsze modele bez konieczności wymiany płyty. Lecz spokój nie trwał długo, bo tylko przez czas panowania procesorów klasy Pentium 1 i AMD K5/K6. Później, wraz z lawinowym przyrostem szybkości procesorów, rozpętała się burza na nowe standardy gniazd. Od tamtej pory rozeszły się drogi AMD i Intela, które to firmy kiedyś potrafiły tworzyć procesory wykorzystujące takie samo gniazdo. Powodem takiego obrotu sprawy, jak łatwo się domyślić, były pieniądze. Najbardziej ucierpieli na tym klienci, którzy nie mogli już porównywać wydajności procesorów na tej samej płycie. Jeśli ktoś chciał mieć procesor innej firmy, musiał automatycznie zmienić płytę główną. Tajemnicą Poliszynela jest to, że spór ten rozpoczął Intel, który chciał wygryźć konkurenta z rynku. A jak to wygląda w szczegółach?

PROCESOR	GNIAZDO
Intel Celeron	Socket 370*
Intel Pentium III	Socket 370*
Intel Pentium 4	Socket 478**
AMD Duron	Socket A
AMD Athlon	Socket A

* Kiedyś Slot 1
** Kiedyś Socket 423

Co pod Intela?

Inżynierowie z Intela mają niesamowitą fantazję w wymyślaniu nowych gniazd (zestawienie gniazd odpowiednich do każdego procesora znajdziesz w tabelce). Wraz z wejściem na rynek nowych modeli procesorów, wymyślali dla nich nowe gniazdo. Zaczęło się to już od osławionego Pentium Pro (następcy Pentium 1), który działał na bardzo egzotycznym gnieździe. Na szczęście, ten dość nieudany produkt szybko wycofano z rynku i zastąpiono go o niebo lepszym Pentium II, który działał na gnieździe Slot 1. Pierwszy Pentium III również wykorzystywał to gniazdo, ale niebawem wymyślono mu nowe gniazdo, czyli Socket 370. Na szczęście istniały przejściówki między oboma standardami i ktoś, kto zdecydował się na zakup nowego procesora, a miał już płytę Slot 1, nie musiał jej wymieniać. Również Celerony umieszczane były w obu wymienionych wcześniej gniazdach. Pentium 4 to już zupełny horror. Nie dość, że wymaga innego gniazda (teraz już kolejnego), to na dodatek na początku obsługiwał tylko bardzo drogą pamięć Rambus. Klient, który chciał zaopatrzyć się w najnowsze dziecko Intela, musiał wymienić płytę, a na dodatek skazany był na

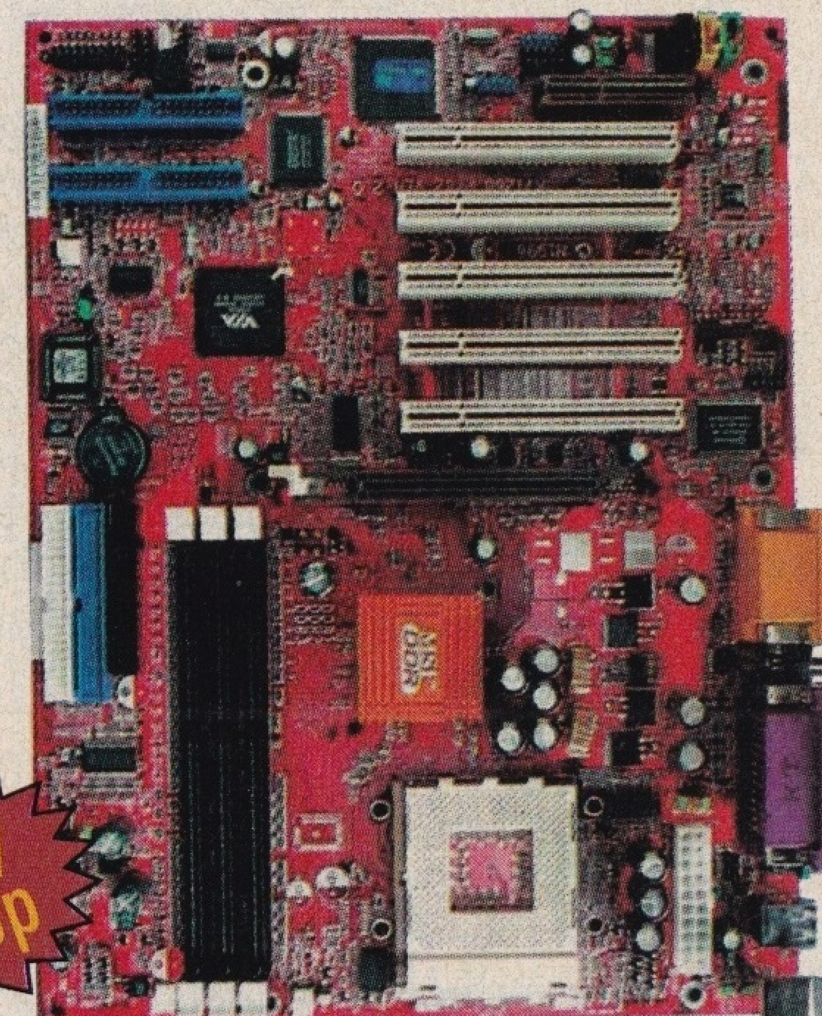
MSI K7T266 Pro2-RU



Idealna baza dla Athlona i Durona

Ta płyta nie należy do najtańszych, jednak na pewno jest warta pieniędzy, które musiałbyś za nią zapłacić. Sercem konstrukcji jest ceniony układ VIA KT266A, co gwarantuje dużą wydajność komputera zbudowanego z użyciem tej płyty. A oto i garść dokładniejszych danych technicznych.

- obsługiwane procesory: AMD Athlon, Athlon XP oraz Duron od 800 do 1900 MHz (i więcej – po uaktualnieniu BIOS-u w przyszłości)
- szyna FSB działająca z prędkościami 100, 133, 200 oraz 266 MHz, złącze AGP x4
- wbudowany układ dźwiękowy Sound Blaster / Direct Sound AC 97, wbudowana karta sieciowa Fast Ethernet
- kontroler dysków twardych Ultra DMA 33/66/100, max. 4 urządzenia IDE
- 3 złącza pamięci DDR DIMM (max. 3 GB RAM), 5 złączy PCI
- dodatkowe opcje: kontroler RAID



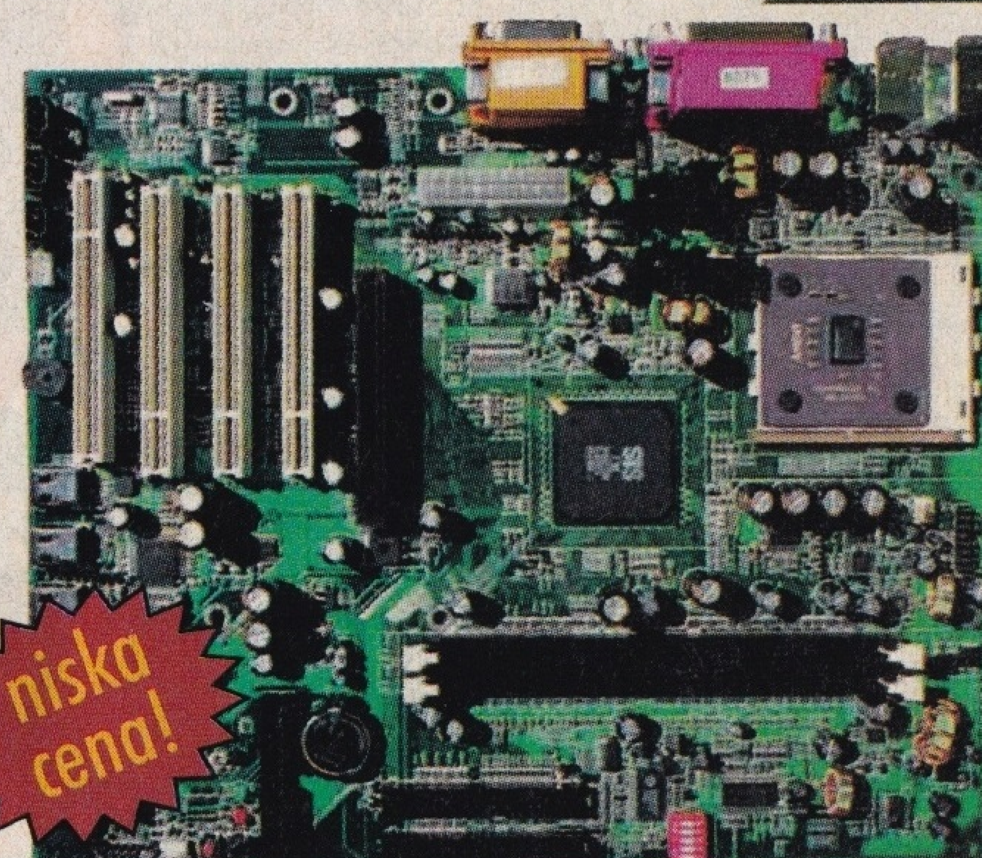
dobry zakup

PC Chips 830 LR

Tania alternatywa...

Jeśli nie dysponujesz zbyt dużą ilością gotówki, polecamy ci tańsze konstrukcje takich firm, jak np. PC Chips. Opisywany przez na model – 830 LR wykorzystuje chipset SIS 735 i oferuje następujące możliwości:

- obsługę procesorów Athlon i Duron od 500 do 1400 MHz, szynę FSB 100, 133, 200 i 266 MHz
- złącze AGP x4, 2 złącza pamięci DIMM (max. 1 GB) i dwa złącza pamięci DDR
- wbudowany układ audio AC97 i kartę sieciową
- kontroler IDE Ultra DMA 66/100



niska cena!

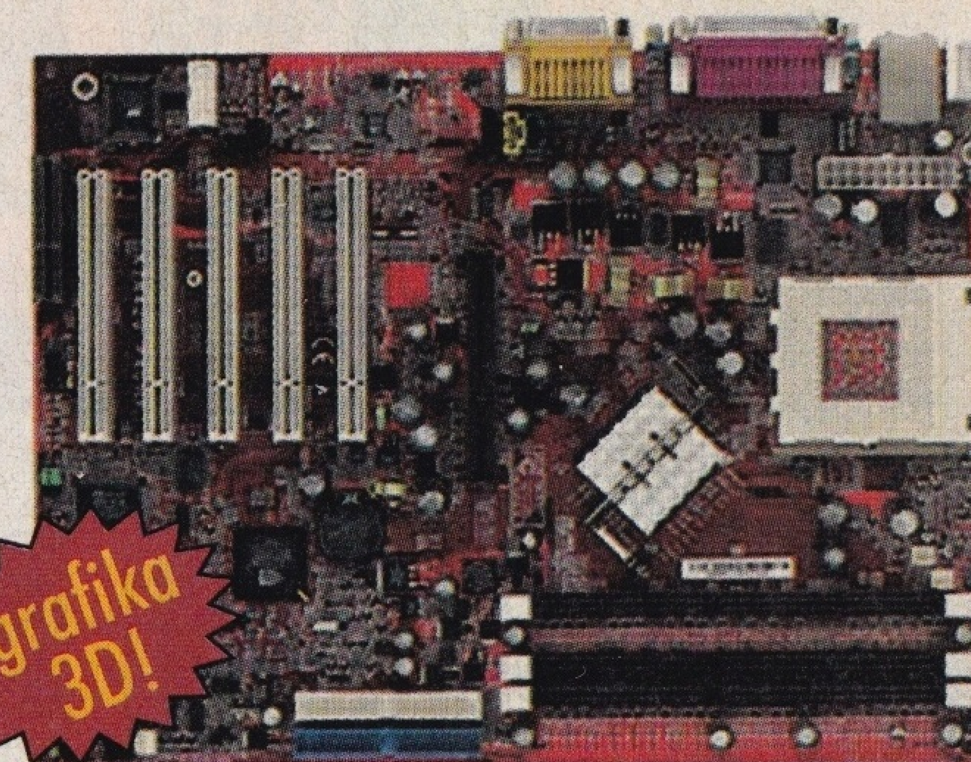
MSI K7N 420 Pro



Premierowa nVidia

A oto propozycja płyty zbudowanej z użyciem nowego układu firmowanego przez nVidię. Pierwszą rzeczą, na którą warto zwrócić uwagę, jest oczywiście wbudowany układ graficzny z akceleratorem 3D. Drugą zaletę K7N stanowi zdolność obsłużenia procesorów z zegarem do 2 GHz! A oto pozostałe dane:

- szyna FSB 100, 133, 200 i 266 MHz, trzy złącza pamięci DDR (max. 1.5 GB RAM), szyna AGP x4
- podwójny kontroler ATA/100, wbudowany układ dźwiękowy AC97, pięć złączy PCI



grafika 3D!

kupno drogiej i wcale nie rewelacyjnie wydajnej pamięci. Na szczęście po naciskach konsumentów i poczynaniach konkurencji, Intel zdecydował się na produkcję płyt obsługujących inne rodzaje pamięci.

Co pod AMD?

Firma AMD (ang. Advanced Micro Devices) chyba bardziej szanuje swoich klientów i nie zmienia standardów gniazd wraz z pojawieniem się nowego procesora. AMD już od dłuższego czasu wierny jest swojemu Socket A i nie zanosi się, żeby szybko z niego zrezygnował. Powstają coraz szybsze i nowsze Durony i Athlony, które cały czas potrafią współpracować z tymi samymi płytami.

Raid czy nie Raid?

Bardzo dużo nowych płyt wyposażonych jest w układ Raid. Często piszecie do nas z pytaniem, co to właściwie jest i do czego służy, bo na pierwszy rzut oka kojarzy się jedynie z wyścigami samochodowymi [albo ze sprayem na robaki – Frogger]. Otóż RAID (ang. Redundant Array of Independent Disk) to określanie macierzy dyskowej, czyli grupy kilku dysków, pracujących pod kontrolą jednego oprogramowania. Dzięki zastosowaniu tej technologii można znacznie przyspieszyć pracę systemu, ponieważ dane będą przetwarzane na przykład z dwóch dysków jednocześnie. Raid można tak skonfigurować, że w razie nieprzewidzianych wypadków szczególnie ważne dane przechowane zostaną w specjalnych, bezpiecznych kopiach. Jeśli przymierzasz się do kupna nowej pyty głównej, zwróć uwagę, czy jest wyposażona w kontroler Raid. Może on być bardzo przydatny. Uwaga – najprostszą macierz można zbudować minimalnie z 2 dysków, więc jeśli masz tylko jednego twardziela i nie zamierzasz w przyszłości dokupować dysków, Raid jest ci w ogóle niepotrzebny.



Chipset

★ Dobór prawidłowego gniazda to tylko czynność wstępna przed naprawdę ważną decyzją, jaką jest wybór odpowiedniego chipsetu (zestawienie w tabelce), czyli specjalnego układu sterującego najważniejszymi funkcjami komputera. Chipset dopowiedzialny jest, między innymi, za prawidłową obsługę pamięci RAM, dysków twardych, slotów PCI (tutaj wkładasz karty rozszerzeń, na przykład kartę dźwiękową) i innych. Niektóre chipsety mają dodaną obsługę dźwięku (AC97), a nawet prostych układów graficznych.

★ Na rynku królują dwie firmy produkujące chipsety – VIA oraz Intel. Również inni, np. SiS, Ali czy też potentat w produkcji układów graficznych – firma nVidia, próbują przejąć część rynku. Także AMD nieśmiało dołącza się do wyścigu i sam opracowuje chipsety dla swoich procesorów.

VIA

★ Kiedyś rynek chipsetów zdominowany był przez firmę Intel. Szybko dołączyła do niego firma VIA, produkująca części tańsze i szybsze, ale dużo mniej stabilne – pierwsze układy tej firmy sprawiały dużo kłopotów. Całe szczęście, to już historia i teraz produkty VIA są bardzo szybkie i wydajne.

★ Najnowszym osiągnięciem tej firmy dla układów Duron/Athlon jest chip KT266A. Charakteryzuje się on bardzo dobrymi osiągami i obecnie jest najmocniejszym produktem dla tych procesorów.

★ KT266A ma poprawioną w stosunku do swojego poprzednika (KT266) obsługę pamięci i dysków twardych ATA 33-100. Chip potrafi obsłużyć do 6 slotów PCI, szynę graficzną AGP x4 oraz szybkie pamięci DDR.

★ Dla starszych procesorów Intela (Pentium III i Celeron) przeznaczony jest chip VIA 694X oraz Apollo Pro 266. Płyty zbudowane z wykorzystaniem tego układu są dużo tańsze niż ich odpowiedniki z układami Intela, natomiast w ogóle nie różnią się wydajnością. Czasami bywają kłopoty ze stabilnością, ale wynikają one najczęściej z niewłaściwej konfiguracji sprzętu przez użytkownika.

★ Dla Pentium 4 VIA przygotowała produkty dużo ciekawsze niż sam Intel. Chip P4X266 od samego początku umożliwił współpracę tych procesorów z dużo tańszymi pamięciami DDR, a i same płyty były o wiele tańsze, niż te z analogicznymi układami Intela.

Intel

★ Firma produkuje układy tylko dla swoich procesorów. Dla Pentium III oraz Celeronów proponowane są stare i niezbyt już wydajne układy i815. Obsługują szynę systemową tylko do prędkości 133 Mhz (konkurencja pracuje już nad 333 Mhz, a 266 Mhz to standard). Zaletą tego układu jest duża stabilność i łatwość podkręcania (za jego pomocą można osiągać szybkości większe niż te gwarantowane przez producenta procesora).

★ Dla Pentium 4 Intel wymyślił dwa układy. Słabszy to i845, dopiero od niedawna wzbogacony o obsługę pamięci DDR RAM. Wcześniej ten układ współpracował tylko z pamięciami SDRAM, czyli pracującymi z prędkością 133 Mhz. Zastosowanie tej pamięci do Pentium 4 było porównywalne z zaciągnięciem hamulca ręcznego w samochodzie. Na szczęście inżynierowie z Intela dość szybko się zorientowali, że nie jest to dobre rozwiązanie i wzbogacili układ i845 o obsługę szybszych pamięci.

★ Mocniejszym układem obsługującym Pentium 4 jest chip i850. Jego największą wadą jest to, że współpracuje on tylko z bardzo drogimi pamięciami Rambus. W związku z tym cena zestawu wyposażonego w Pentium 4 i płytę na chipsecie i850 jest bardzo wysoka.

Pozostali

★ Firma nVidia, znana z doskonałych układów graficznych GeForce, wprowadziła na rynek chipset nForce 420D. Jest on porównywalny z VIA KT 266A, ale na razie jeszcze trochę odstaje od konkurencji.

★ Ciekawą propozycją jest chipset AMD760, którego główną zaletą jest niższa cena. Płyty główne zbudowane na jego bazie osiągają znakomite wyniki i tylko nieznacznie odstają od tych osiąganych przez KT266A. AMD 761 przeznaczony jest dla procesorów Duron/Athlon.

★ Dziwna sytuacja panuje w firmie SiS, która produkuje bardzo dobre i tanie układy i tylko jakimś cudem nie potrafi się z nimi przebić. Jej SiS 735 jest dobrym produktem i być może przy lepszej reklamie zdobędzie należytą pozycję.

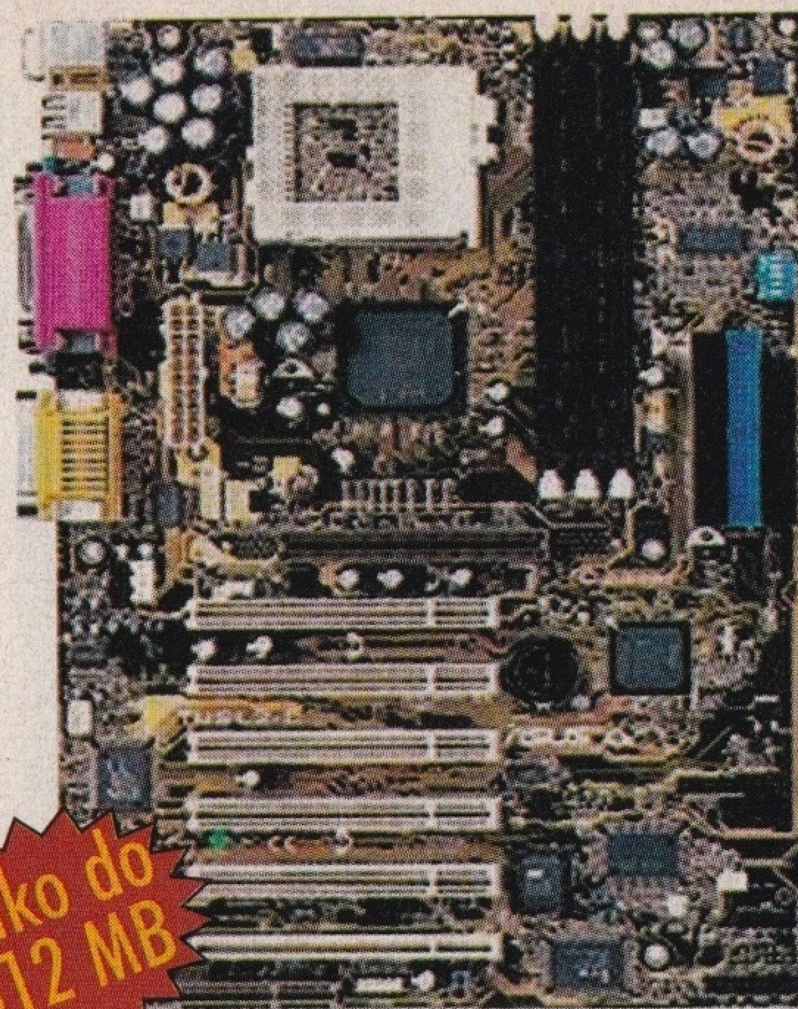
★ Ostatnim producentem, któremu należy się kilka słów, jest firma Ali, produkująca chipset MaGiK przeznaczony dla procesorów AMD. Jest to produkt o przeciętnych osiągach, ale za to tani.

	Intel i815	Intel i845	Intel i850	VIA P4X266	VIA KT266A	VIA 694	VIA Apollo Pro 266	AMD 761	NVidia nForce	SiS 735	SiS 645	ALI MaGiK
Pentium III	●	○	○	○	○	●	●	○	○	○	○	○
Celeron	●	○	○	○	○	●	●	○	○	○	○	○
Pentium 4	○	●	●	●	○	○	○	○	○	○	●	○
Duron	○	○	○	○	●	○	○	●	●	●	○	●
Athlon	○	○	○	○	●	○	○	●	●	●	○	●
Wybrane modele różnych producentów wraz z cenami	Abit ST-6 RAID - 510 zł Asus TUSL2 - 630 zł AOpen AX3S Pro - 400 zł	Abit BD7 - 660 zł Asus P4B - 830 zł	Abit TH7-II - 840 zł Asus P4T-E - 880 zł	Soltek SL-85DRV - 500 zł ECS P4VXASD - 500 zł	Abit KR7A - 670 zł Asus A7V266-E - 780 zł MSI K7T266 Pro2 - 570 zł	Abit VH6-II - 330 zł ECS P6VXAT - 280 zł Shuttle AV18 - 300 zł	Shuttle AV32 - 400 zł Microstar MS6365 - 490 zł	Abit KG7 - 620 zł Asus A7M266 - 870 zł Gigabyte GA-7DXR - 660 zł	MSI K7N420 - 740 zł Asus A7N266-E nForce 420D - 990 zł	ECS K7S5A - 300 zł PCChips M830 - 300 zł	ECS P4S5A - 480 zł	Asus A7A266 - 580 zł

Tekst: Alexander Winciorek, R.J. „Yackoo!"; Zdjęcia: Soltek, Asus, Microstar, MSI, PC Chips, Via, nVidia, SiS

Asus TUSL2-C

Nic nowego dla Celerona i P-III

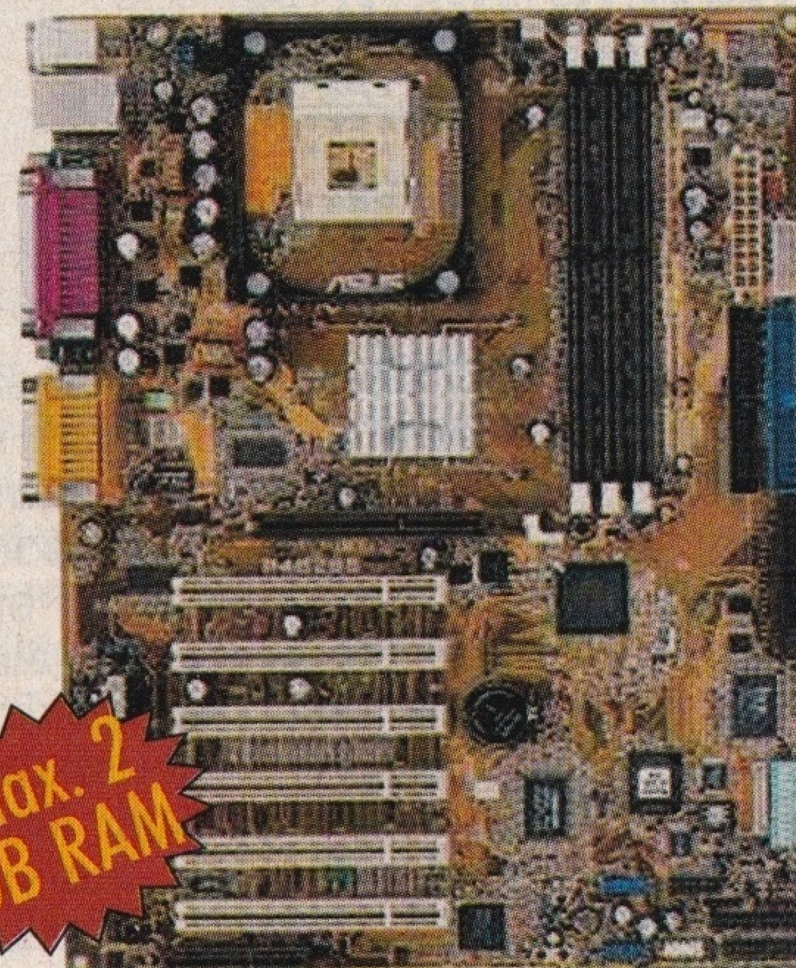


Ta płyta główna przeznaczona jest dla procesorów Intel, korzystających ze złącz FCPGA / FCPGA2 (Pentium III Tualatin™ i Pentium III Coppermine™ oraz Celeron™). Konstrukcja oparta jest na chipsecie Intel 815EP i oferuje następujące szybkości pracy szyny FSB: 66/100/133 MHz. Najpoważniejszą wadą Asusa jest niewielka ilość pamięci RAM, jaką może obsłużyć: zaledwie 512 MB (3x DIMM PC100/PC133). Do podłączenia karty graficznej służy standardowy port AGP 4X.

Zadowoleni powinni być posiadacze wielu kart rozszerzeń – Asus TUSL-2 posiada aż 6 złączy PCI oraz oczywiście standardowe obecnie złącza USB. Za obsługę dysków twardych oraz napędów CD/DVD odpowiada kontroler IDE, pracujący w standardzie Ultra DMA 100. Jak w każdej konstrukcji Asusa, zastosowano także i teraz rozbudowany BIOS AWARD z funkcjami antywirusowymi.

Asus P4B266

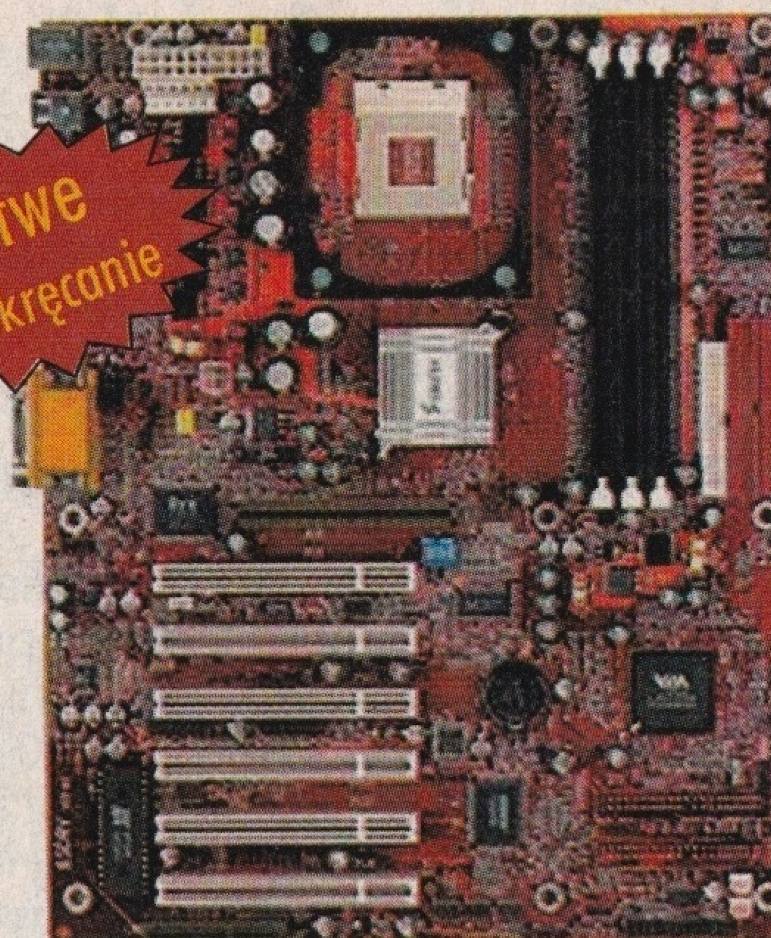
Teraz pora na Pentium 4



A oto propozycja dla posiadaczy nowych procesorów Intela! W tej konstrukcji Asus użył chipsetu i845D, co powinno zagwarantować odpowiednią szybkość i stabilność pracy komputerów zbudowanych z użyciem P4B266. Płyta potrafi „udźwignąć" do 2 GB pamięci PC2100/PC1600 DDR SDRAM w 3 złączach DIMM. Poza tym, posiada standardowe złącze AGP x4 oraz kotroler dysków twardych ATA-100 / 66 / 33. Wyposażona jest też w 6 gniazd PCI, 1 port CNR i opcjonalnie w układ audio C-Media CMI8738 (oferujący sześciokanałowy dźwięk). Asus P4B266 występuje też w wersji z wbudowaną kartą sieciową Intel 10/100 Mbps Ethernet LAN oraz interfacem S/PDIF-in/out. Za te gadżety oczywiście trzeba dodatkowo zapłacić...

Soltek SL85DR-V

VIA oraz P4? Czemu by nie...

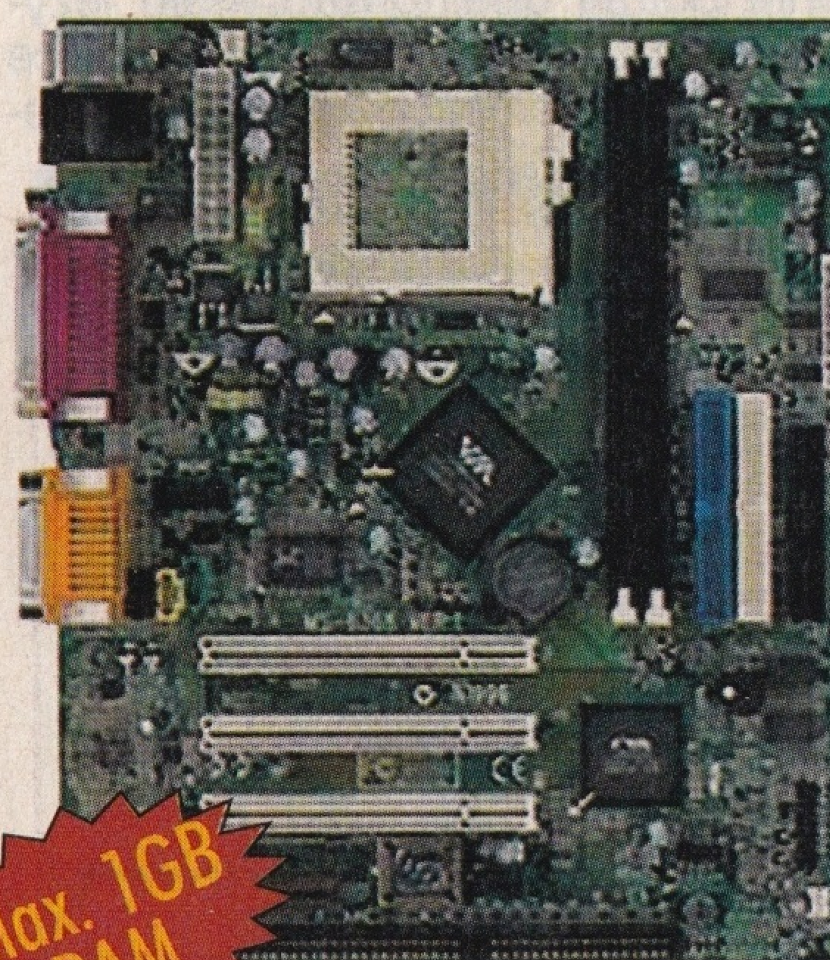


Płyta główna Soltek SL85DR-V jest jedną z wielu konstrukcji korzystających z chipsetów VIA. Tym razem zastosowano kość VIA P4X266A (VT8753A + VT8233A). Największą zaletą tej konstrukcji jest możliwość wygodnego podkręcania szybkości procesora.

Asus wspomaga pamięci DDR SDRAM (z 266/200MHz Memory Bus – max. 2 GB), posiada złącze AGP x4 i obsługuje 400 MHz szynę Front Side Bus! Do obsadzenia złączy pamięci używa kości zgodnych z PC-2100/1600. Wbudowany kontroler dysku twardego obsługuje standard Ultra ATA 133 / 100 / 66. Płyta posiada też układ dźwiękowy zgodny z AC'97 Audio.

Microstar MS 6368

To już było... Celeron / Pentium III



Ta płyta główna wyposażona jest w złącze Socket 370 (obsługuje procesory Intel Pentium III / Celeron lub... VIA od 333 MHz do 1GHz). Posiada też zintegrowaną kartę graficzną Trident Blade 2D/3D oraz układ dźwiękowy Direct Sound AC'97, zgodny też z Sound Blasterem. Za obsługę dysków twardych odpowiada kontroler IDE UDMA 33/66/100. Na płycie można maksymalnie obsadzić 1 GB pamięci RAM (4 banki SDRAM 100/133). Posiadaczy starszych kart rozszerzeń ucieszy zapewne obecność na płycie złącza ISA – niestety, liczba gniazd PCI została tu ograniczona do zaledwie trzech.

Ogólnie mówiąc, przedstawiona przez Microstara konstrukcja nie jest niewątpliwie niczym nadzwyczajnym. Żadnych niesamowitych gadżetów ani specjalnych funkcji – po prostu bardzo pospolita płyta dla – mówiąc szczerze – bardzo pospolitych dzisiaj procesorów.

Na to uważaj podczas zakupów...

FSB – Front Side Bus
Szybkość pracy szyny systemowej, określa też jakie procesory może obsłużyć płyta główna

Pamięć RAM
Starsze konstrukcje używają pamięci SDRAM, w nowych stosuje się złącza szybkich pamięci DDR

Kontroler dysku twardego
Nie warto kupować płyty, której kontroler nie pracuje w trybie UDMA/100 lub lepiej UDMA/133

Ceny giełdowe

NAPĘDY CD-ROM	
Asus 52x	180 zł
Creative 52x	140 zł
LG 52x	140 zł
Samsung 48x	140 zł
Sony 52x	165 zł
TEAC 40x	220 zł
NAGRYWARKI	
Asus 16/10/40 IDE	450 zł
Lite-ON 24/10/40 IDE	440 zł
Lite-ON 32/12/40 IDE	680 zł
LG 16/10/40 IDE	390 zł
LG 24/10/40 IDE	520 zł
NAPĘDY DVD-ROM	
Artec 16x	340 zł
Asus 16x ATA/100	420 zł
Lite-ON 16x	350 zł
LG 16/48	350 zł
NEC 16x	360 zł
Pioneer 16/40 tacka	360 zł
Pioneer 16/40 slot-in	360 zł
Samsung 16x	360 zł
PŁYTY GŁÓWNE Socket 370	
Abit ST6 (i815EP)	430 zł
Abit VH6-II (694X)	330 zł
Abit VP6 DUAL FCPGA	620 zł
AOpen AX3S Pro, ATA/100	400 zł
Asus TUSL2-C (i815EP)	480 zł
Asus TUV4X (VIA 694T)	390 zł
ECS P6IPA-T, ATA/100	350 zł
ECS P6IEAT, snd, vga	400 zł
Shuttle AV18, ATA/100	300 zł
PŁYTY GŁÓWNE Socket 478 (P4)	
Abit BL7 (i845)	680 zł
Abit BD7, DDR, ATA/100	660 zł
Asus P4B (i845), ATX	830 zł
ECS P4S5A, snd	480 zł
ECS P4VXASD, snd, DDR	500 zł
Shuttle AV40, DDR, ATX	530 zł
Soltek SL-85DRV, DDR	500 zł
PŁYTY GŁÓWNE SOCKET A	
Abit KG7, DDR, ATA/100	620 zł
Abit KG7-RAID, DDR	760 zł
Abit KR7A, DDR, ATA/100	690 zł
Abit KR7A-RAID, ATA/100	810 zł
Asus A7V133-C, ATA/100	440 zł
Asus A7A266 (ALi Magic)	580 zł
Asus A7V266-E, snd	780 zł
Epox 8KHA+, DDR	530 zł
MSI K7N420 (nForce), vga	740 zł
MSI K7T Turbo, snd	440 zł
PROCESORY SOCKET A	
Athlon 1 GHz, FSB 266	400 zł
Athlon 1.2 GHz, FSB 266	470 zł
Athlon 1.3 GHz, FSB 266	480 zł
Athlon 1.4 GHz, FSB 266	530 zł
Athlon XP 1500+ 1.3 GHz	560 zł
Athlon XP 1600+ 1.4 GHz	580 zł
Athlon XP 1700+ 1.47 GHz	630 zł
Athlon XP 1800+ 1.53 GHz	810 zł
Athlon XP 1900+ 1.6 GHz	1100 zł
Athlon XP 2000+ 1.66 GHz	1550 zł
Duron 700 MHz	175 zł
Duron 800 MHz	210 zł
Duron 850 MHz	220 zł
Duron 900 MHz	230 zł
Duron 950 MHz	250 zł
Duron 1 GHz	290 zł
Duron 1.2 GHz	380 zł
PROCESORY SOCKET 370	
Intel Celeron 800 MHZ	230 zł
Intel Celeron 850 MHz	250 zł
Intel Celeron 900 MHz	310 zł
Intel Celeron 1000 MHz	350 zł
Intel Celeron 1200 MHz	490 zł

orientacyjne ceny z końca stycznia

Windows XP

Windows XP zdążyły już zadomowić się na komputerach wielu użytkowników. Jeżeli jeszcze ich nie znasz, pomożemy ci zaprzyjaźnić się z tym systemem

Jaki jest nowy system Microsoftu? Odpowiedź brzmi – najlepszy. Nie jest to twierdzenie na wyrost. Wreszcie laboratorium w Redmont wypuściło produkt wychodzący naprzeciw oczekiwaniom wielu użytkowników. Windows XP łączy w sobie łatwość obsługi i konfiguracji oraz możliwości multimedialne, znane z linii 9x/Me, z niezawodnością i stabilnością NT/2000. Bardzo dobrym posunięciem było zaprzestanie rozwoju systemu opartego na DOS-ie (Windows 9x/Me).

Jego zalety ma wyrażać również sama nazwa, która pochodzi od angielskiego słowa eXPerience, czyli „doświadczenie". Znaczy to, że konstruktorzy podczas pisania nowego sytemu korzystali z doświadczeń, jakie zdobyli podczas pracy z poprzednimi wersjami Okienek. System XP przeznaczony jest dla wszystkich użytkowników komputerów osobistych, bez względu na to, czy zajmują się oni głównie pracą biurową, czy też rozrywką. Dzięki swojej uniwersalności XP świetnie nadaje się zarówno dla dużych firm, jak i dla zwykłych użytkowników.

Od oficjalnej premiery minęło kilka tygodni, więc zdążyliśmy już w redakcji dokładnie zapoznać się z najnowszym produktem Microsoftu i możemy przedstawić jego zalety oraz zauważone niedociągnięcia. Przeprowadzimy cię krok po kroku przez proces instalacji nowego systemu, wszystkich urządzeń i dostępnych dodatków. Na koniec przygotowaliśmy konkurs niespodziankę, w którym możesz wygrać... oczywiście Windows XP w wersji Home Edition.

Co wybrać?

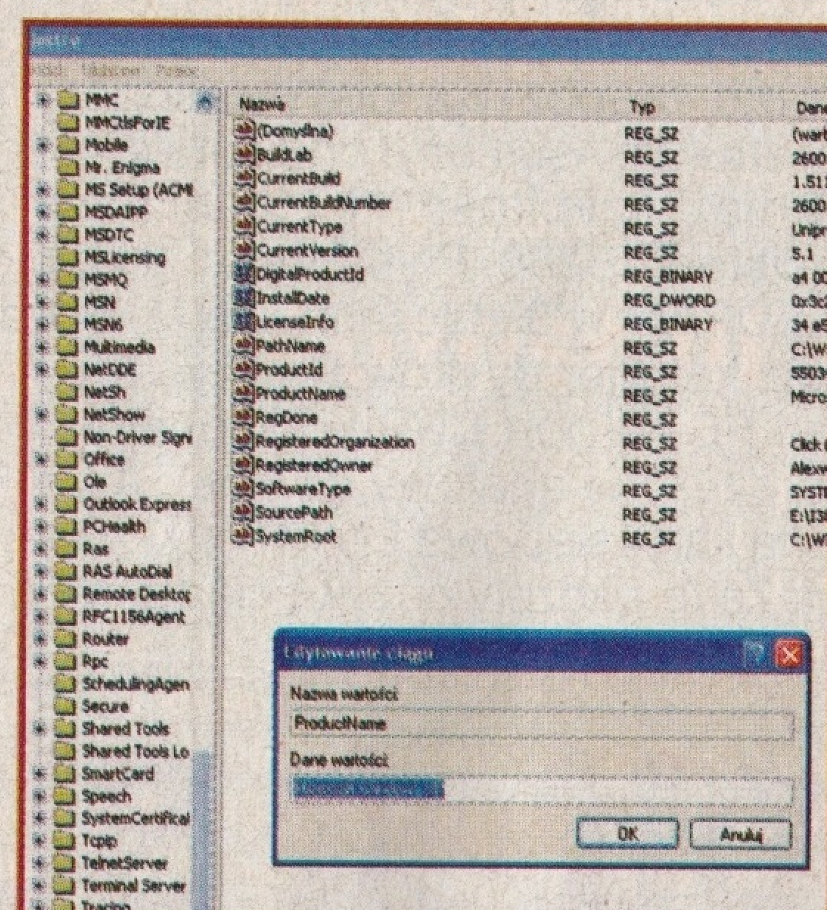
Zanim pobiegniesz do sklepu po nowy system, musisz zdecydować, którą wersję wybierzesz. W grę wchodzi wersja Home, jak sama nazwa wskazuje, przeznaczona dla domowych użytkowników oraz wersja Professional, dla tak zwanych zawodowców. Zasadniczo są to te same systemy, oparte na identycznym, stabilnym jądrze znanym z Windows 2000. Różnica między tymi wersjami zasadza się głównie na mniejszej ilości dodatków i opcji dostępnych w wersji domowej. Home Edition nie potrafi obsługiwać wielu języków, ma uboższe opcje dotyczące zabezpieczeń i konfiguracji zdalnego dostępu. Funkcjami dostępnymi tylko w wersji Professional są: możliwość kontroli dostępu oddzielnie dla każdego pliku oraz specjalny system szyfrowania EFS, który zapewnia bardzo wysokie bezpieczeństwo twoich danych.

Jeśli te dodatkowe opcje nie są ci potrzebne, nie warto dopłacać do wersji profesjonalnej.

Przesiadać się czy nie?

To dość trudne pytanie. Jeśli masz Windows 98/Me i ten system nie sprawia ci zbyt dużych kłopotów, potrafisz go odpowiednio skonfigurować i jego okresowe niedyspozycje nie wyprowadzają cię z równowagi, to raczej możesz sobie odpuścić wymianę systemu. Jeśli natomiast komputer z Windows 98/Me wiesza ci się z zadziwiającą regularnością, to instalacja XP może być panaceum na bolączki twojego zestawu.

W przypadku, gdy zamierzasz kupić nowy komputer, instalacja XP jest wręcz nieodzowna. Uwaga!!! Osoby, których komputery nie spełniają wymagań sprzętowych (patrz tabelka), nie powinny instalować XP, ponieważ spowolnią tylko jego pracę. XP jest bardzo efektowny i wszystkie te gadżety, niestety, wymagają sporych zasobów.

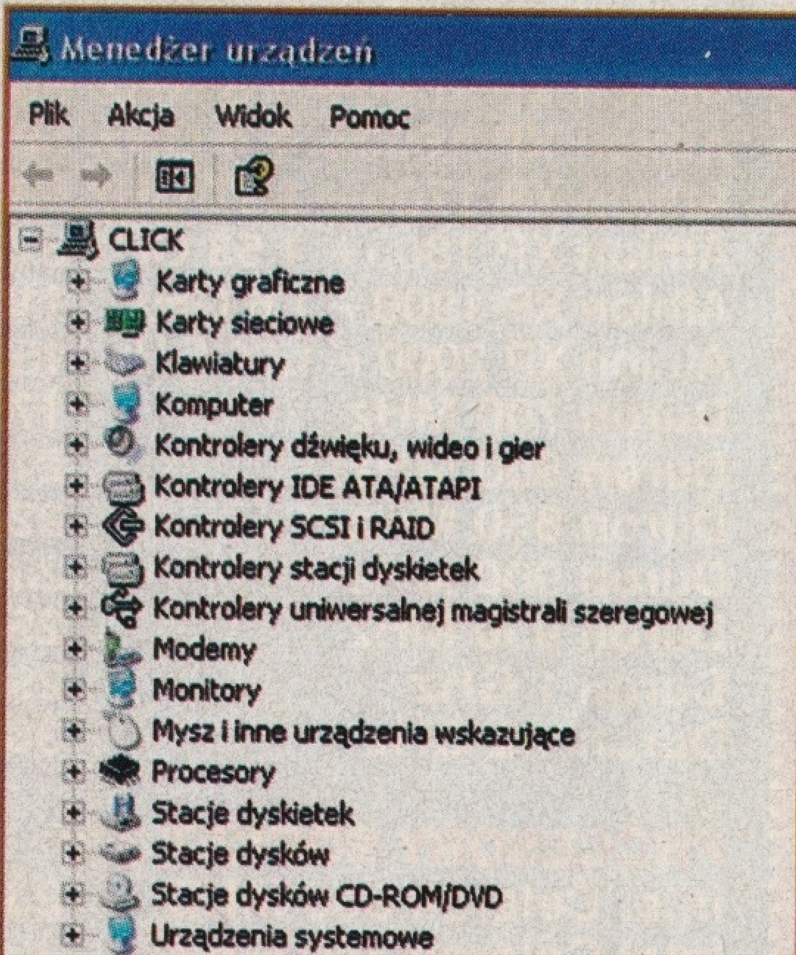


Rejestr systemu Windows XP jest bardzo podobny do tego w pozostałych systemach Microsoftu. Identycznie zmienia się wartość kluczy

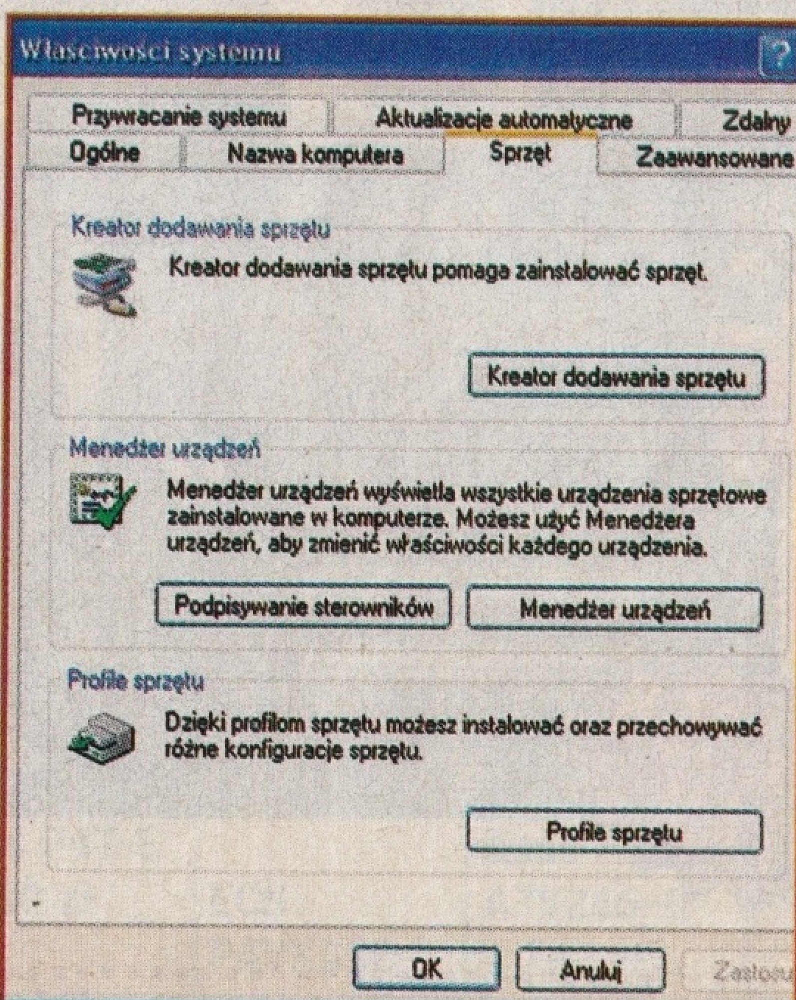
No to zaczynamy

Jeśli radziłeś sobie samodzielnie z instalowaniem Windowsów 98/Me, nie powinieneś mieć większych problemów z zainstalowaniem XP. Nie jest to czynność bardzo trudna, niemniej wymaga pewnych umiejętności. Jeśli nie czujesz się na siłach, aby samodzielnie zmieniać system, poproś o pomoc kogoś bardziej doświadczonego. Nie bierzemy odpowiedzialności za jakiekolwiek uszkodzenia lub utratę danych, wywołane nieprawidłowym procesem instalacji.

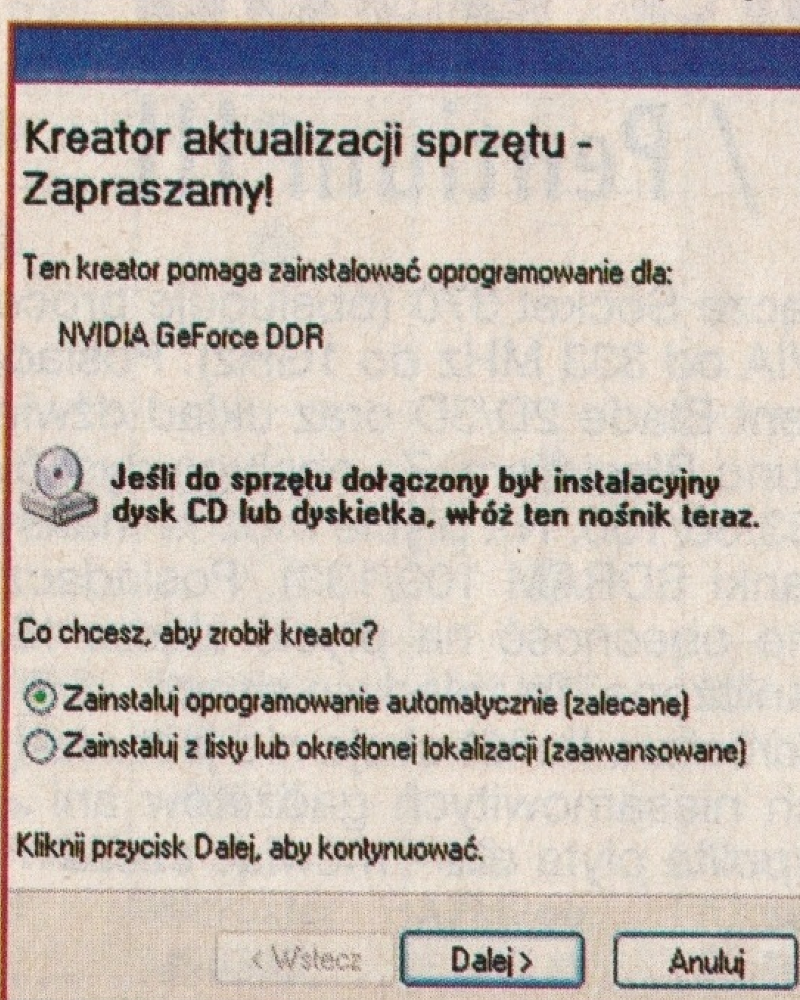
Zanim zaczniesz instalować najnowsze dziecko Microsoftu, będziesz musiał przynajmniej na chwilkę wejść do BIOS-u płyty głównej, aby ustawić ładowanie (start) systemu z płyty CD-ROM. Jeśli nigdy do tej pory nie miałeś



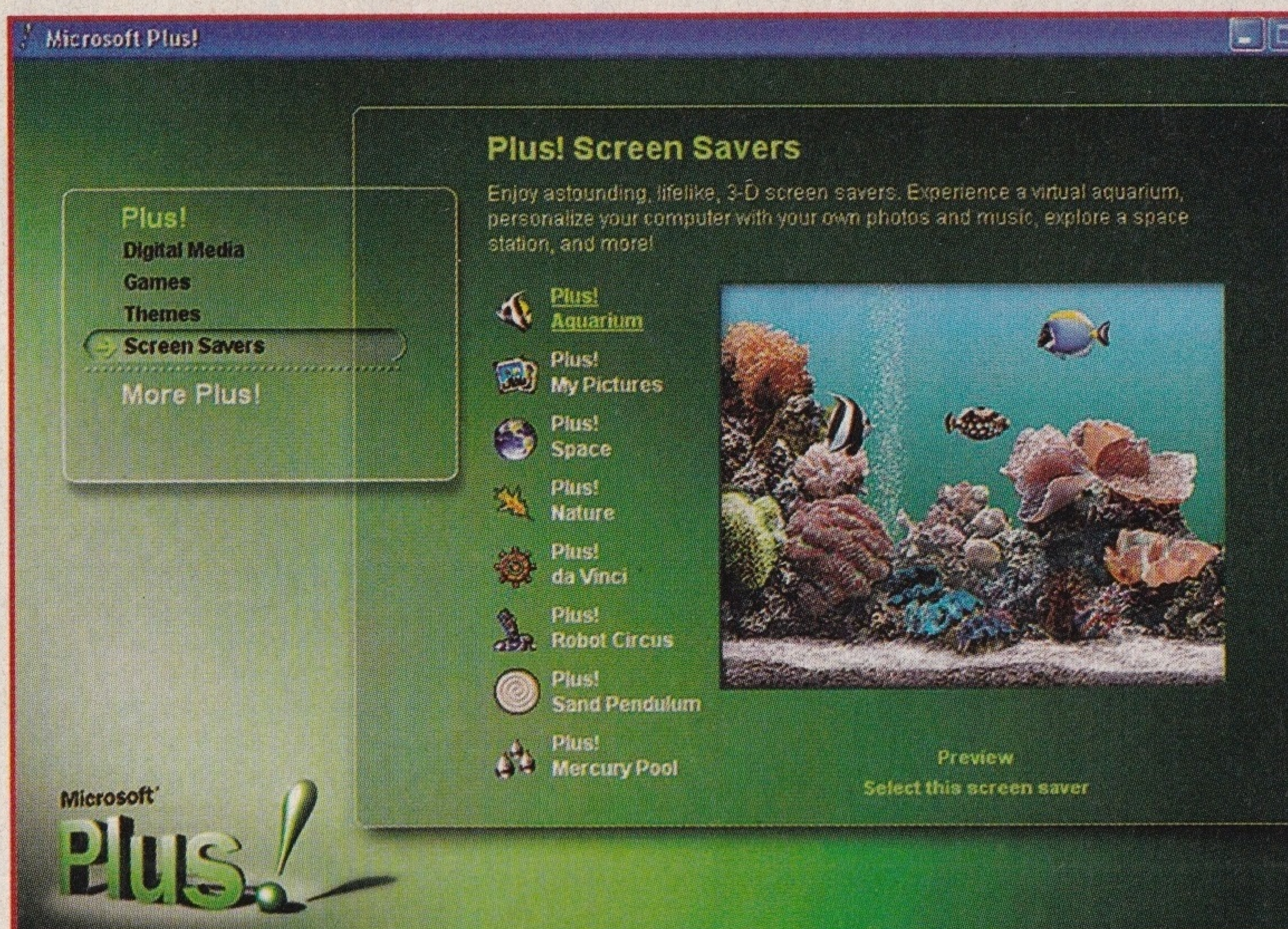
Menadżer urządzeń nowych Okienek: różnicę widać tylko w nowych ikonach



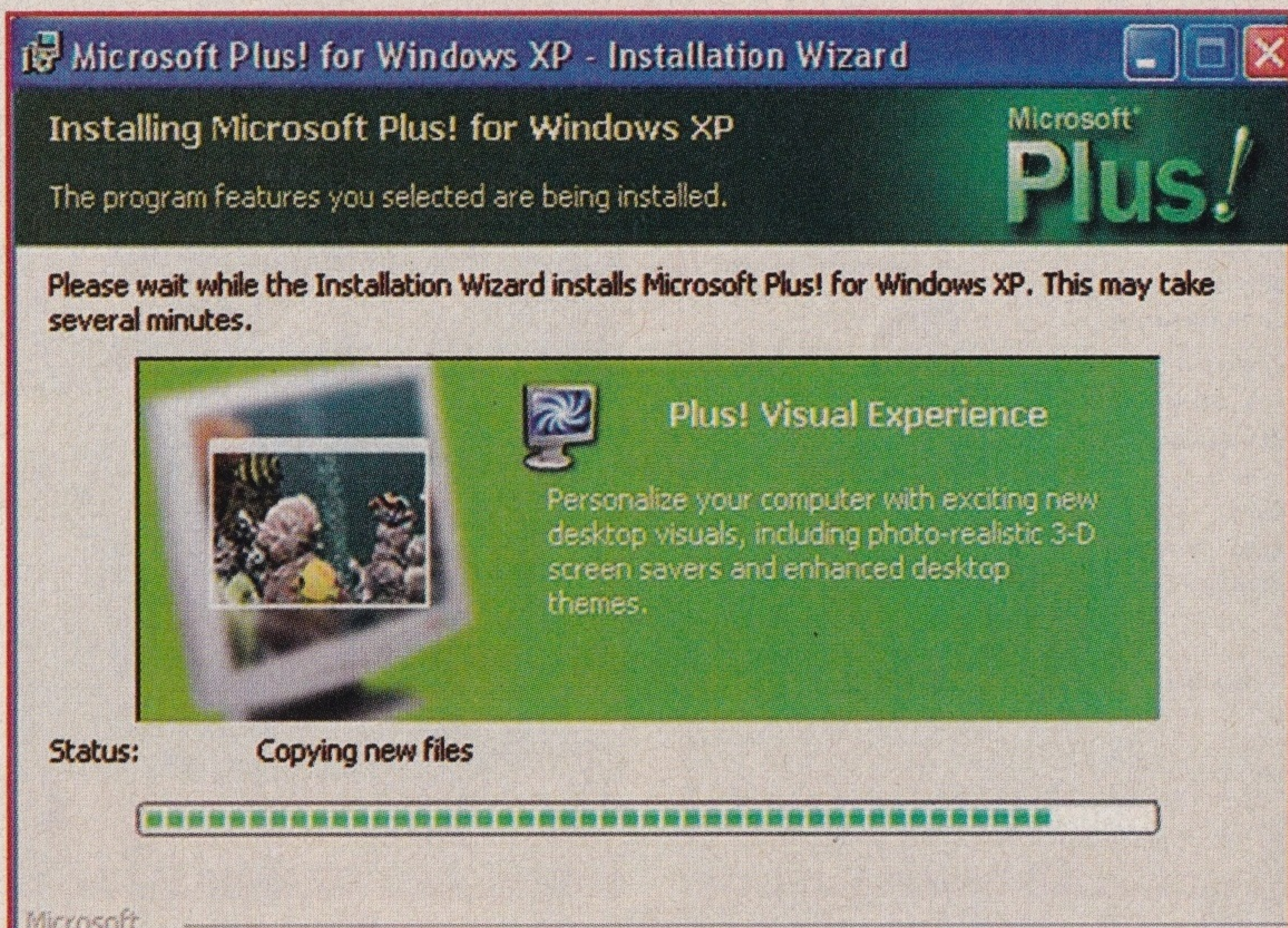
Sterowniki dedykowane XP mają certyfikat bezpieczeństwa



Kreator instalacji przeprowadzi cię przez proces dogrywania nowych driverów



Pakiet Plus! oferuje wiele dodatkowych możliwości. Między innymi dodawanie nowych atrakcyjnych wygaszczaczy ekranu. Zwróć szczególną uwagę na Aquarium



Instalacja Pakietu Plus! przebiega bardzo szybko i bez problemów. Postępy w instalacji możesz śledzić cały czas na monitorze swojego komputera

do czynienia z BIOS-em, to nadszedł czas, żeby wreszcie to nadrobić. To naprawdę nic strasznego. Przypominamy, że do BIOS-u większość płyt głównych wchodzi się przez naciśnięcie klawisza „Del" podczas uruchomiania komputera.

Kiedy znajdziesz się już w BIOS-ie, wejdź do „Advanced BIOS Features Setup" i ustaw opcję „First Boot Device" w pozycji „CD ROM" (opcje w BIOS-ie zmieniasz klawiszami „Page UP" oraz „Page Down"). Jest to bardzo ważna czynność, bez której nie będziesz mógł uruchomić instalatora XP. Bardzo ważne jest również ustawienie w BIOS-ie dysków CD-ROM na autowykrywanie. W tym celu musisz w zakładce „Standard CMOS Features Setup" przestawić kanały IDE, do których podłączone są czytniki na pozycję „Auto". Jeśli nie wiesz, do których kanałów masz podłączony dysk CD-ROM, to ustaw wszystkie na „Auto".

Jeśli wszystko przebiegnie bezproblemowo, po włożeniu do czytnika płyty z systemem i zrestartowaniu komputera powinna rozpocząć się instalacja.

Jednak nie zawsze udaje się to bez kłopotów. Instalator Windows XP jest bardzo czuły na najdrobniejsze nawet nieprawidłowości. Często spotykanym niedopatrzeniem jest nieprawidłowe ustawienie zworek na dysku twardym. Jeśli jest ono różne niż ustawienie wynikające z podłączenia taśmą, wtedy instalator może odmówić posłuszeństwa (instalatorowi Windows 9x/Me to nie przeszkadzało). Przypominamy, że pierwsza wtyczka na taśmie odpowiada za ustawienie dysku jako MASTER (dysk główny), a druga jako SLAVE (dysk zapasowy). Najbezpieczniejszym ustawieniem po stronie dysku jest CABLE SELECT. Diagram z odpowiednim umieszczeniem zworek powinien znajdować się na obudowie dysku.

Kolejnym elementem, który nie bardzo lubi się z instalatorem, jest kontroler RAID (co to jest RAID, możesz przeczytać w artykule o płytach głównych). Szczególnie te starsze, na przykład HPT 366, potrafią zablokować cały proces instalacji. Żeby przekonać się, czy twoja płyta główna ma kontroler RAID, zajrzyj do instrukcji. Jeśli ma takowy i instalator nie chce z nim współpracować, musisz przełączyć dysk na zwykły kontroler ATA33 i dopiero po zakończeniu instalacji ponownie przełożyć wtyczki do odpowiedniego kontrolera.

NTFS czy FAT32?

Jeśli uporasz się ze wszystkimi przygotowaniami, instalator powinien rozpocząć swoją pracę i po skopiowaniu najważniejszych plików do obsługi podstawowych urządzeń systemowych przystąpić do kopiowania właściwych plików systemowych. Jednak zanim to nastąpi, będziesz musiał podjąć kolejną strategiczną decyzję, która dotyczy wyboru odpowiedniego systemu plików.

Musisz wziąć pod uwagę dwa systemy – NTFS oraz FAT32. System NTFS stosowany jest w Windowsach NT/2000. Nie będziemy wgłębiać się w jego technologiczne zawiłości. Dla ciebie system NTFS oznacza bardziej odporny na uszkodzenia system plików, dzięki któremu możesz ustalać prawa dostępu oddzielnie dla każdego pliku (tylko XP Professional). Wadą NTFS jest to, że dyski z tym systemem plików nie będą widoczne dla innych systemów operacyjnych. W związku z tym nie będziesz mógł zanieść dysku do kolegi, który nie ma XP, i przegrywać plików. FAT32 to system plików stosowany w Windowsach 9x/Me. Nie jest szczególnie szybki ani bezpieczny, ale za to bardzo popularny i nie będziesz miał kłopotów z odczytaniem danych na innych systemach.

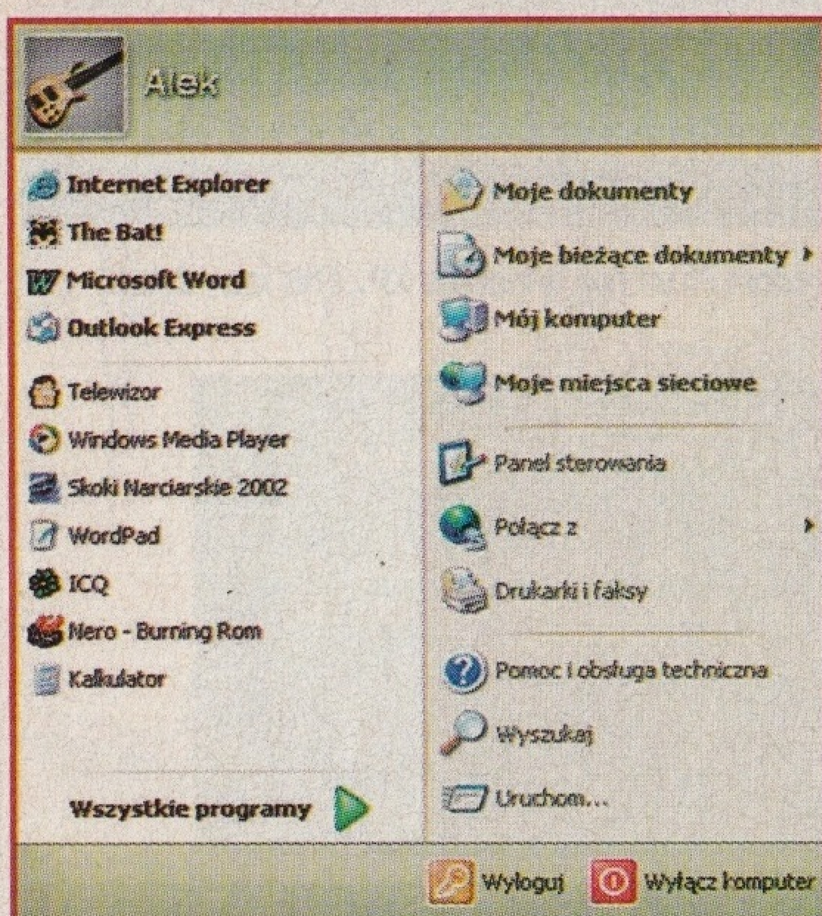
Jeśli zdecydujesz się na zmianę sytemu plików z FAT32 na NTFS, to dużo lepiej wybrać ponowne sformatowanie dysku w nowym systemie niż konwer-





Wygaszacz Plus! Aquarium może zmienić twój komputer w prawdziwe, tropikalne akwarium. Rybek nie musisz karmić!

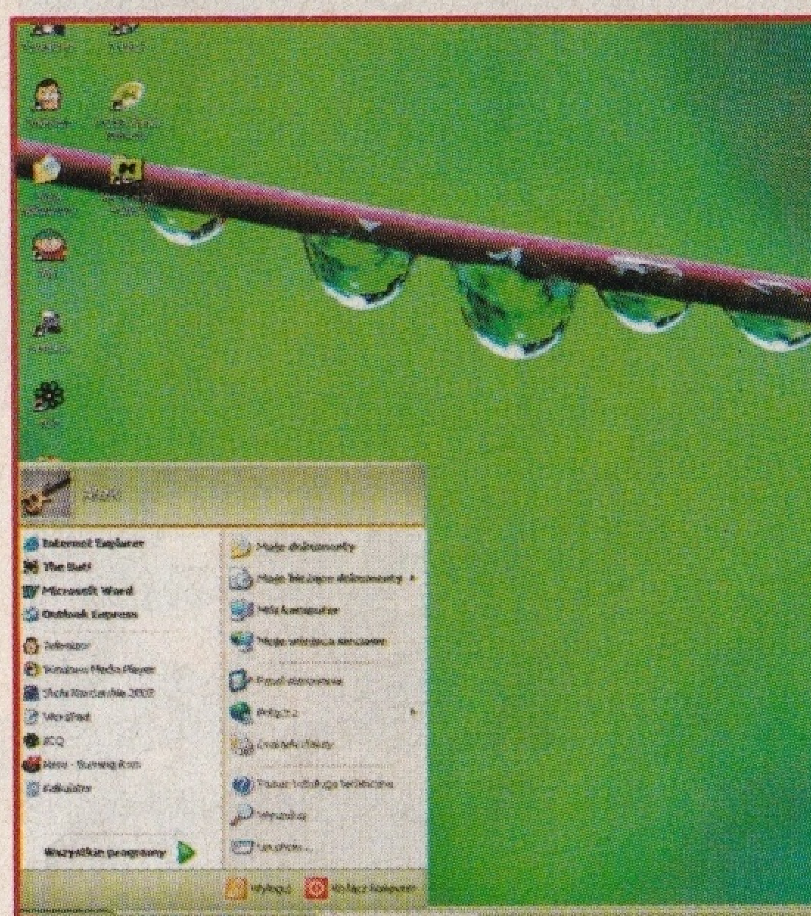
Windows XP



Nowe schematy pulpitu dostępne w pakiecie Plus! zapierają dech w piersiach



Tak prezentuje się pulpit zaraz po zainstalowaniu Windows XP



Wiosna zbliża się wielkimi krokami. Pakiet Plus! to wiosenna atmosfera!

się. Pamiętaj także, że sformatowanie dysku jest równoznaczne z utratą WSZYSTKICH danych.

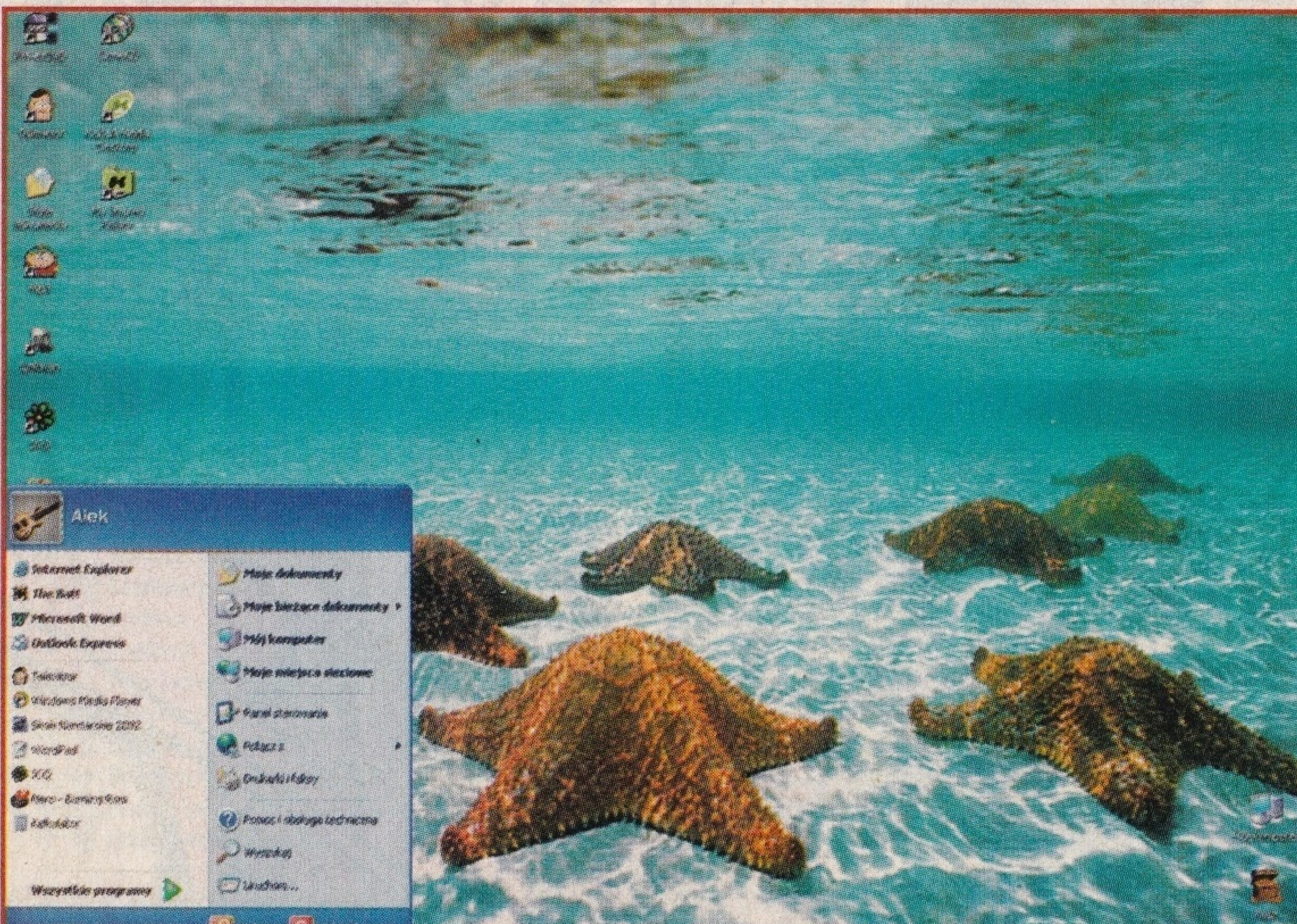
Dotychczasowa część przygotowań była najtrudniejsza, teraz będzie już z górki. Jeśli instalator wystartuje i zacznie kopiować pliki, możesz się odprężyć i spokojnie czekać, aż skończy. System poprosi cię jeszcze tylko o podanie ścieżki do katalogu, w którym system ma być zainstalowany (domyślnie jest to c:\Windows) oraz o hasło dla Administratora. Tak! Dobrze przeczytałeś po zainstalowaniu XP będziesz mógł wszystkim kumplom opowiadać, że jesteś Administratorem. To od ciebie będzie zależało, kto ma dostęp do komputera, tylko ty będziesz mógł zakładać i likwidować konta użytkownikom. Jeśli ktoś z rodziny ci podpadnie, po prostu skasujesz jego konto z komputera i sprawa załatwiona.

Instalujemy sprzęt

W bazie sterowników nowych Okienek znajduje się większość popularnych i często wykorzystywanych urządzeń, które po zakończonej instalacji powinny być prawidłowo zainstalowane oraz skonfigurowane i nie powinny „gryźć się" ze sobą. Niemniej jednak, jeśli masz jakieś niestandardowe urządzenia typu skaner albo karta telewizyjna, to musisz samemu doinstalować do nich sterowniki. Nie jest to wcale trudne i każdy powinien sobie z tym poradzić. Jedyny problem, jaki możesz napotkać, to znalezienie odpowiednich driverów w Sieci. Jeśli nie ma jeszcze sterowników dla Windows XP, to możesz spróbować tych dla Windowsów 2000 lub w ostateczności NT, co nie zawsze kończy się prawidłowym działaniem urządzenia.

Jeśli masz sterowniki do XP, wystarczy, że uruchomisz program instalacyjny (zazwyczaj setup.exe) i poczekasz, aż wszystko automatycznie się zainstaluje.

Sterowniki można również zainstalować ręcznie. W tym celu naciskasz prawym przyciskiem na **Mój komputer** i wybierasz **Właściwości**. Następnie wchodzisz do zakładki **Sprzęt** i wybierasz **Menadżer urządzeń**. Tutaj musisz odnaleźć właściwe urządzenie na liście (będzie wyróżnione znakiem zapytania), nacisnąć na nim prawym przyciskiem myszy i wybrać polecenie **Aktualizuj sterownik**. Nie musisz martwić się, że coś zepsujesz przez zainstalowanie niewłaściwego sterownika, ponieważ Windows XP ma bardzo dobrze rozwiązane zarządzanie sterownikami i nie nadpisuje plików systemowych. W razie czego zawsze można bez problemów pozbyć się niestabilnego lub wadliwego sterownika i wrócić do poprzedniego.



Równie łatwo możesz zmienić komputer w podmorską rafę. Wystarczy kilka kliknięć. Wraz z obrazkami dodawane są specjalne dźwięki, np. szum morskich fal

Uwaga! W XP, nie wiedzieć czemu, ktoś pozbył się ikony **Mój komputer** z pulpitu. Teraz możesz znaleźć ją w menu **Start**. Jeśli chcesz z powrotem dodać ją na pulpit, to musisz nacisnąć na nią prawym przyciskiem myszy i wybrać **Pokaż na pulpicie**.

Gorzej, jeśli nie udało ci się znaleźć specjalnych driverów pod XP, a te do Windowsów 2000 nie chcą działać. W takim wypadku sprawa trochę się komplikuje, ale nie jest beznadziejna. Możesz spróbować pewnej sztuczki, która wymaga ingerencji w Rejestr systemowy. Nie jest to trudne, ale jak zawsze przy majstrowaniu w Rejestrze należy bardzo uważać.

Rejestr uruchamiasz podobnie jak w Windosach 9x/Me poleceniem „regedit", wpisanym w **Start/Uruchom**. Rejestr XP wygląda niemal identycznie jak ten, znany z poprzednich wersji systemu, więc wszystko powinno pójść gładko:

1. Najpierw musisz odnaleźć klucz: HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows NT\CurrentVersion
2. Następnie zmieniasz wartość klucza „ProductName" z „Microsoft Windows XP" na „Microsoft Windows 2000".
3. Teraz restartujesz komputer i instalujesz sterowniki napisane dla Windows 2000.
4. Po udanej operacji z powrotem zmienisz wartość klucza „ProductName" na „Microsoft Windows XP".
5. Na koniec, na wszelki wypadek, możesz ponownie zrestartować komputer.

INFO

XP w sieci
- http://www.teleport.pl/windowsxp/
- http://www.windowsupdate.microsoft.com/
- http://www.microsoft.com/windowsxp/default.asp
- http://www.windows-help.net/WindowsXP/
- http://www.windowsxpuser.com/
- http://www.tweakxp.com/tweakxp/
- http://www.winxptop.com/winxptop/

Grupa dyskusyjna:
- pl.comp.os.ms-windows.winnt

Coś na deser

Jeśli udało ci się przejść przez proces instalacji nowego sytemu, możesz być bardzo dumny. Twoim oczom powinien ukazać się całkiem nowy interfejs, zrealizowany w księżycowej technologii Luna. Nowe oblicze Windowsów przedstawia się bardzo estetycznie i wyróżnia się na tle poprzednich wersji. Nie sposób nie zauważyć podobieństw między XP a produktem firmy Apple, czyli MacOS-em.

Podobnie jak w poprzednich wersjach systemu, Microsoft wypuścił specjalny dodatek, zawierający wiele atrakcyjnych gadżetów. XP Plus! Pack, bo o nim tu mowa, dostarczy ci z pewnością wiele frajdy. Jego instalacja jest prosta i nie trwa dłużej niż 2 minuty. W zestawie masz nowe porywające tematy pulpitu, zestaw skórek do Windows Media Playera, nowe gry, wygaszacze i kilka jeszcze innych mniej lub bardziej przydatnych dodatków. Dzięki Plusowi, możesz zmienić swój komputer w pracownię Leonarda da Vinci, wyruszyć w podróż kosmiczną albo do wnętrza oceanu, a jeśli te wszystkie atrakcje ci się znudzą, możesz powrócić na łono natury.

INFO

Wymagania sprzętowe
Windows XP jest dość wymagającym systemem, ponieważ aby w pełni rozwinąć skrzydła, potrzebuje bardzo wydajnej maszyny. Nie ma sensu instalować systemu, jeśli dysponujesz komputerem, który spełnia tylko minimalne wymagania. System będzie działał, ale w ślimaczym tempie. Żeby najnowszy system operacyjny Microsoftu pokazał, co potrafi, potrzebuje zestawu co najmniej takiego, jaki producent podaje w konfiguracja zalecanej, a najlepiej trochę mocniejszego.

Minimalne wymaganie sprzętowe:
- Procesor 266 Mhz
- 64 MB RAM
- 1 GB wolnego miejsca na dysku

Zalecana konfiguracja:
- procesor 800 Mhz
- 128 MB RAM
- 15 GB Dysk ATA 66/100
- karta grafiki 3D z 16 MB RAM

Tekst: Alexander Winciorek

POWRÓT DO PRZESZŁOŚCI

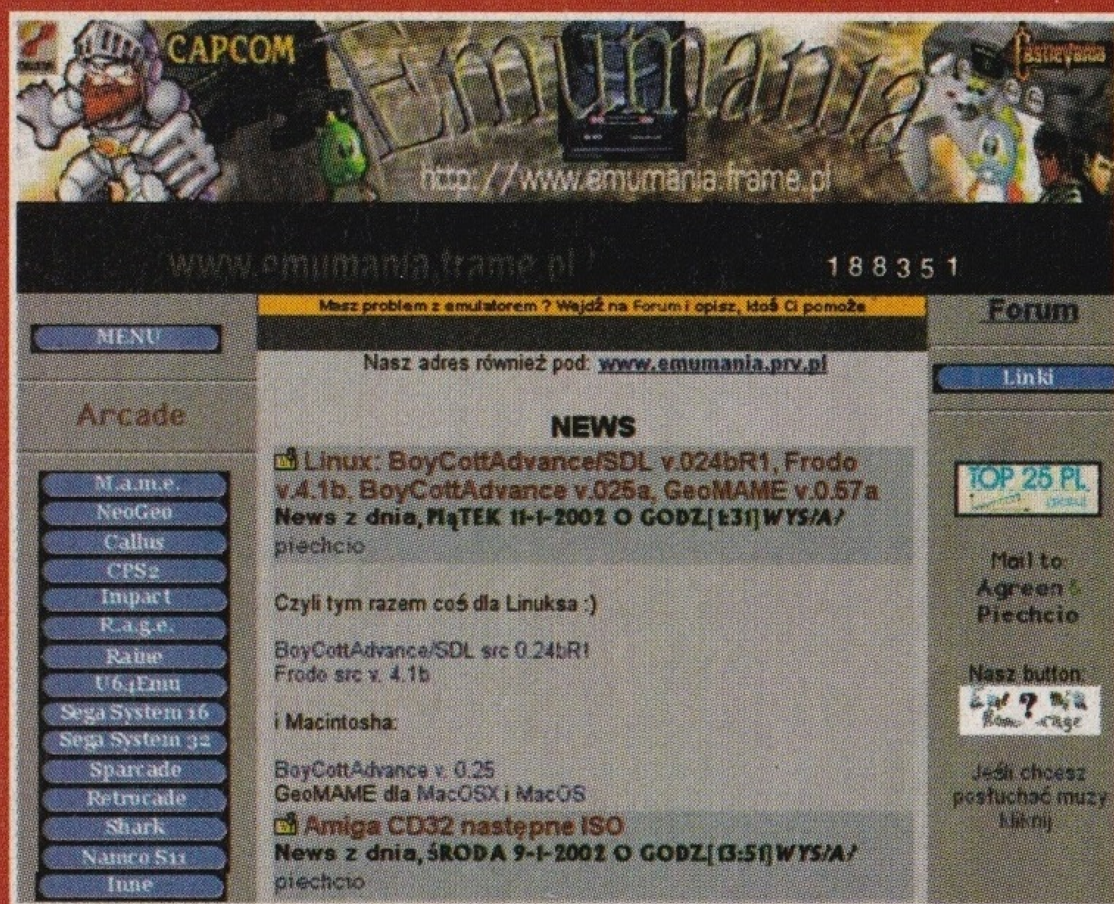
EMULATORY C64



Moda na emulatory nie przemija. Dzięki małym, prostym i najczęściej darmowym programom, możesz zamienić najnowszego Pentiuma w 8-bitową maszynę, dysponującą kilkudziesięcioma kilobajtami RAM-u

W INTERNECIE

www.emumania.prv.pl



Na tej stronie dowiesz się o emulatorach wszystkiego, co cię interesuje. Znajdziesz materiały na temat emulowania chyba wszystkich możliwych komputerów i konsol. To prawdziwy raj dla fascynatów!

http://c64.nostalgia.pl



Oto strona autentycznych miłośników Commodore 64 (i nie tylko). Możesz dowiedzieć się wszystkiego o komputerach tej firmy, a także pobrać potrzebne ci oprogramowanie. Strona jest przygotowana w bardzo przejrzysty sposób, aż miło tutaj zajrzeć!

Siadasz przed komputerem, po kilku chwilach pojawia się znany ekran Windows. Teraz tylko kilka ruchów myszką i... twój nowy GeForce 3 pokazuje obraz znany ze starego Commodore C64.

Extra, tylko po co?

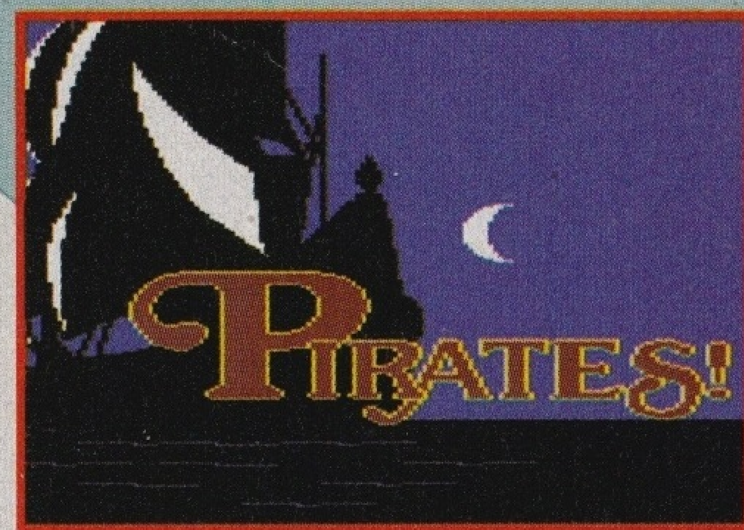
Od razu rodzi się pytanie o sens takiej degradacji. Przecież nowe komputery dysponują o wiele lepszą grafiką i muzyką, a ich prędkość nijak ma się do parametrów maszyn sprzed kilku czy kilkunastu lat, bo przecież komputery 8-bitowe okres swojej maksymalnej popularności przeżywały właśnie w latach 80. ubiegłego stulecia. Udawacze innych maszyn to taka komputerowa archeologia. Dzięki nim starzy wyjadacze mogą powspominać czasy swojego dzieciństwa i pierwszych komputerów. Kto wie, może za kilkanaście lat trzeba będzie odpalać emulator peceta, aby móc pograć w Quake'a czy Unreala. Dla młodszego pokolenia emulacja jest szansą na zapoznanie się z klasycznymi tytułami, bez których nie byłoby elektronicznej rozrywki. Część z nich, mimo archaicznego wyglądu, potrafi przyciągnąć do monitora na długie godziny. Oczywiście, prawdziwi fani staroci twierdzą, że emulatory to tylko namiastka, a kontakt z prawdziwym zabytkowym komputerem daje znacznie większą radość. Jednak, nie każdy może pozwolić sobie na kilka starych maszyn, komplet magnetofonów, kaset z grami i wszystkich innych elementów niezbędnych do odpalenia starych gierek. A na poświęcenie kilku mega miejsca na twardzielu stać naprawdę każdego!

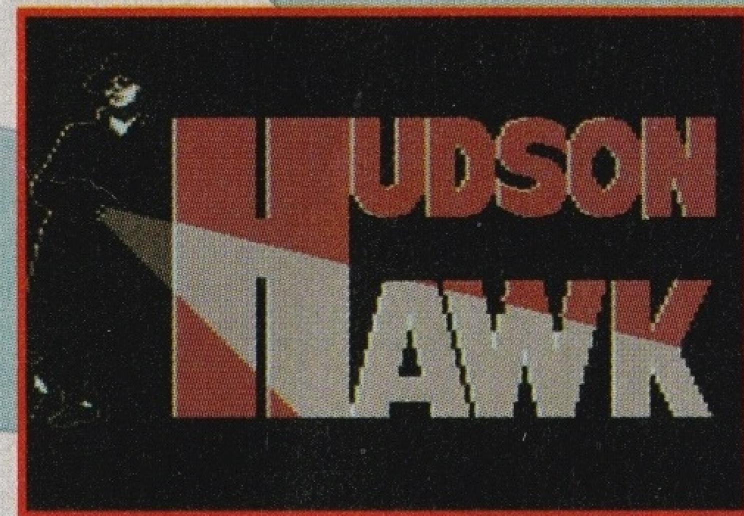
Jak się bawić?

Zabawę z emulatorami najlepiej zacząć od znalezienia konkretnego programu, który będzie udawał wybrany przez ciebie komputer. Wybór jest naprawdę spory: od prostych 8-bitowych Commodorków i Atari, aż do nowszych modeli Amigi. Jednym z prostszych i najskuteczniejszych emulatorów kultowego już C64 jest CCS64. Jego instalacja jest banalnie prosta i ogranicza się jedynie do rozpakowania archiwum do wybranego katalogu. Po uruchomieniu pliku ccs.exe, twój komputer przejdzie pewną metamorfozę. Zniknie ekran Windowsa, a zamiast niego pojawi się niebieska plansza z napisem Commodore 64 Basic V2 i migającym poniżej znakiem zachęty. Tak oto zapoznałeś się z Basic'iem – systemem operacyjnym komodorka.



Przy jego pomocy możesz tworzyć proste programy, choć oczywiście nie to jest głównym zastosowaniem emulatora. Jeśli chciałbyś na moment wyskoczyć do Windowsa, zawsze możesz to zrobić wciskając standardowe Alt+Tab. Do programu powrócisz klikając Graphics na pasku zadań. Aby zakończyć pracę programu wciśnij Alt+F4 lub po przejściu do Windows zamknij okno programu (CCS). Jeśli przyzwyczaiłeś się już do trybu tekstowego, czas przystąpić do konfiguracji programu. Wszystkie funkcje wywołuje się przy pomocy odpowiednich skrótów klawiaturowych. Nie jest ich jednak aż tak dużo, więc nie powinieneś mieć z nimi żadnego problemu. Oczywiście, zawsze można zrobić sobie ściągawkę i umieścić ją w okolicy monitora. Aby wejść do ekranu opcji wciśnij Alt+O. Program oferuje wiele zaawansowanych opcji, ale na początku warto zająć się tymi najbardziej podstawowymi. Wybierając opcję Video (lub wciskając Alt+V) przejdziesz do kolejnego ekranu. Na samej górze znajduje się najbardziej pożądana opcja, pozwalająca określić rozdzielczość pracy programu tak, aby dopasować ją do ustawień Windowsa. Maksymalny dostępny tryb to 1280x1024, można więc wygodnie używać programu nawet na naprawdę dużym monitorze. Oczywiście, efektem zmiany rozdzielczości jest jedynie dopasowanie ekranu emulatora do bieżących ustawień (przez powiększenie). Gry pracują w standardowej dla siebie, niskiej rozdzielczości. Kiedy wybierzesz już odpowiedni tryb (strzałkami kursora lub przyciskami F1-F2), wprowadź zmiany wciskając F3. Znajdująca się poniżej opcja Screenshot pozwala na złapanie zrzutu ekranu w 16 lub 256 kolorach. Możesz także precyzyjnie określić, jaka



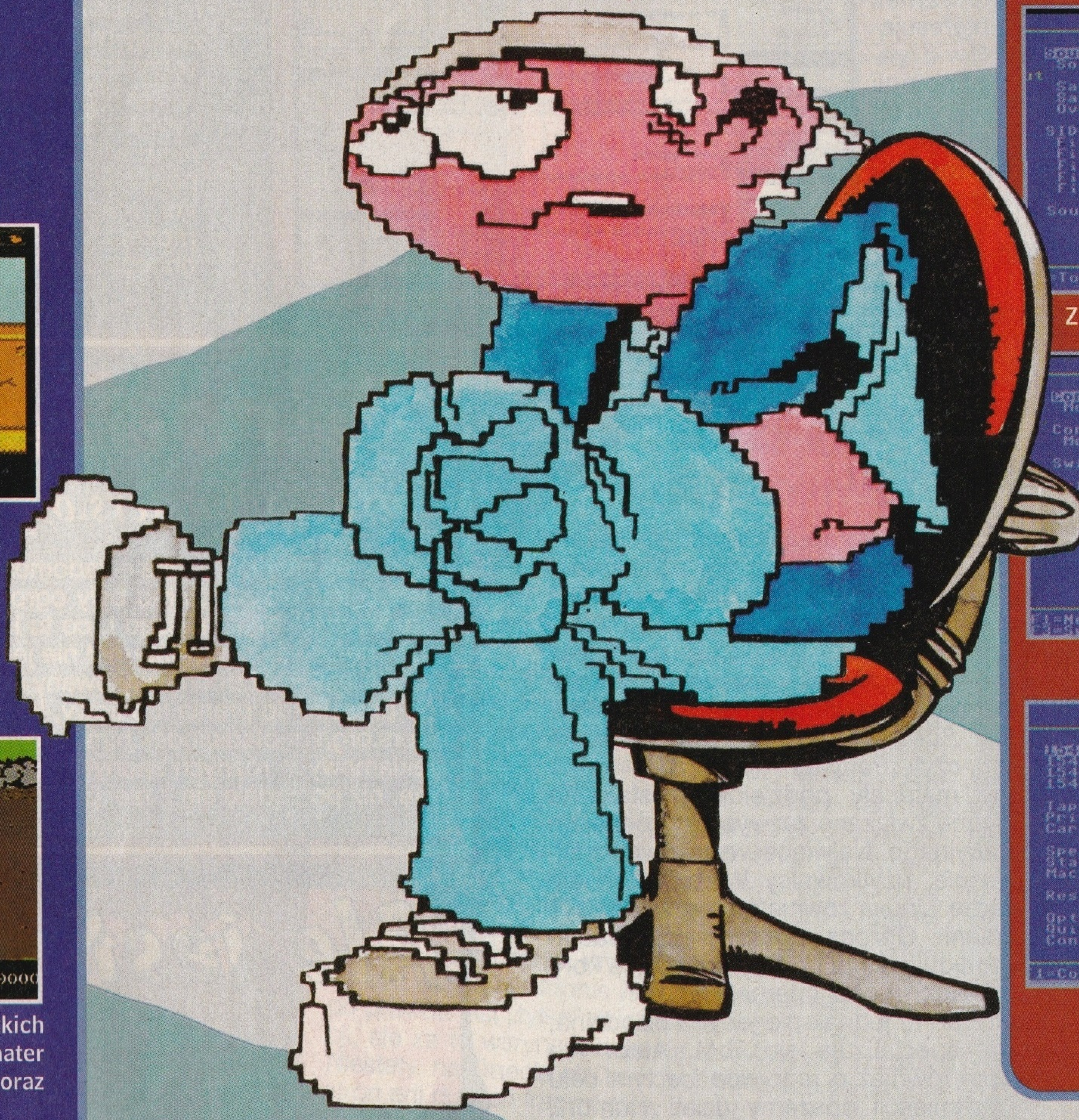


Najlepsze gry

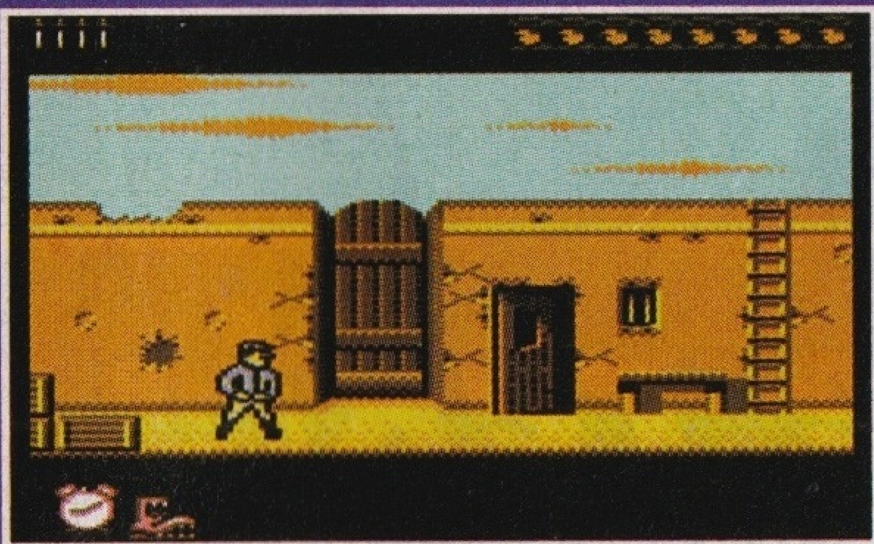
Oczywiście sam emulator nie jest zbyt wiele wart bez stosownego oprogramowania, czyli w tym przypadku przede wszystkim gier. Jak zapewne zauważyłeś, gry na C 64 nie są sprzedawane od ładnych paru lat. Jedynym ich źródłem jest oczywiście Internet. Strony WWW są pełne różnego typu aplikacji. Zazwyczaj są one bardzo małe, więc możesz ściągać je bez obaw o wysokość swojego rachunku telefonicznego. Po rozpakowaniu umieść uzyskane pliki w wybranym katalogu. Po uruchomieniu CCS64 wciśnij Alt+8, aby wybrać katalog dla emulowanej stacji dysków. Teraz, wędrując przy pomocy kursorów (podobnie jak w Norton Commanderze), wybierz interesującą cię grę i wciśnij Enter, następnie zaznacz przy pomocy kursorów plik startowy i wciśnij F1. Gra powinna się uruchomić.

część ekranu ma znaleźć się na obrazku. Pliki zostaną umieszczone w katalogu z programem. Podobnie jak inne funkcje, także zapisywanie zawartości ekranu możliwe jest poprzez skrót klawiaturowy. Wciśnięcie Alt+F1 zapisuje 16, a Alt+F2 256 kolorową wersję. Kolejna opcja, Sound, pozwala modyfikować ustawienia dotyczące dźwięku oraz wyłączyć go (opcja istotna dla tych, których „bzyczenie" komodorka po prostu denerwuje). Przed rozpoczęciem zabawy warto także skonfigurować klawiaturę. Wejdź do opcji Input (Alt+I). Możesz tam ustalić, jakie urządzenie chcesz emulować (może to być Joystick lub mysz) i w jaki sposób. Do grania w stare gry najczęściej wykorzystuje się klawiaturę. Jej układ możesz zdefiniować w Define Joystick Key Set. Przy definiowaniu ustawień lepiej unikać wykorzystywania przycisków z literami. Po prostu będą one traktowane jako kursory, a nie przyciski liter, co może skutecznie uniemożliwić wpisywanie komend.

Ale chyba już starczy informacji na temat programu, teraz czas pograć. Miłej zabawy!



North&South



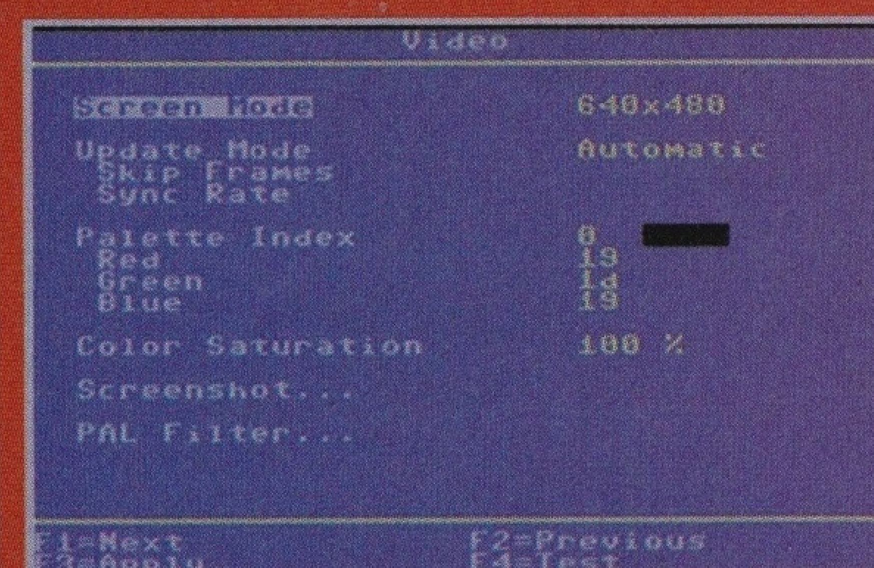
Wspaniała strategia turowa rozgrywająca się podczas amerykańskiej wojny domowej. Poczucie humoru i elementy zręcznościowe, czynią tę grę jedyną w swoim rodzaju

Commando

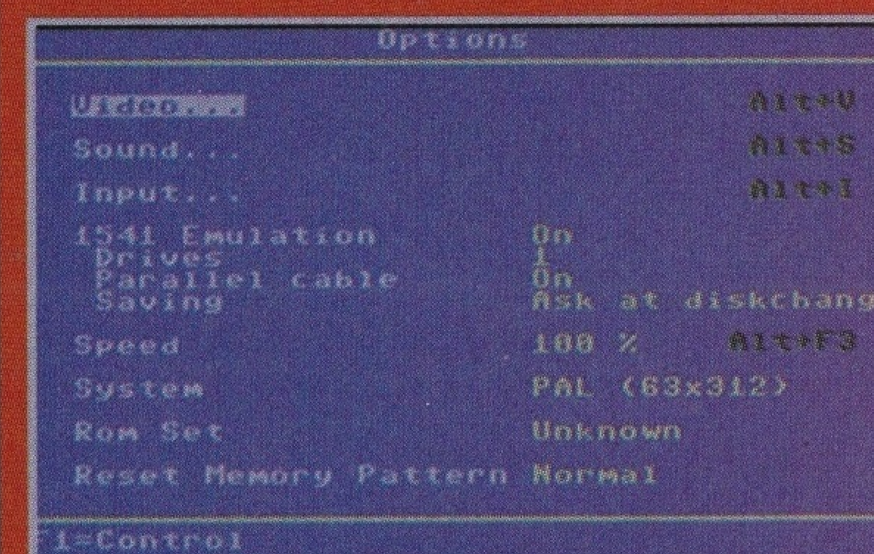


Gra – legenda, protoplastka wszystkich współczesnych strzelanin. Dzielny bohater wędrujący z dołu do góry pokonuje coraz to nowe zastępy wrogów

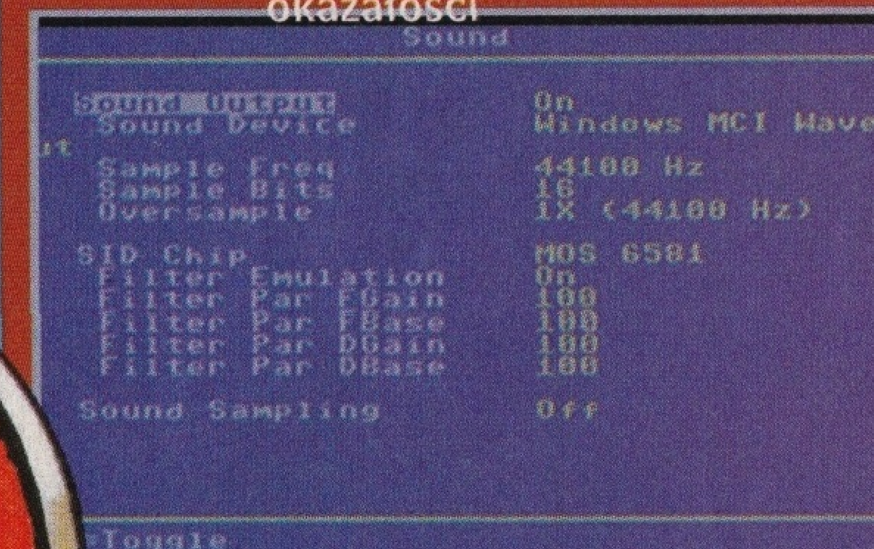
Konfiguracja C64



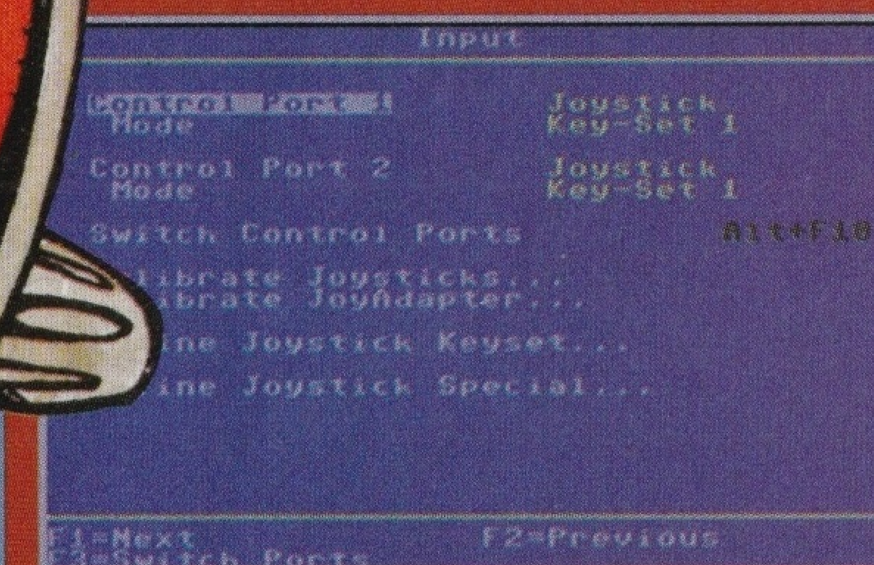
Na początku przydałoby się ustawić parametry graficzne emulatora



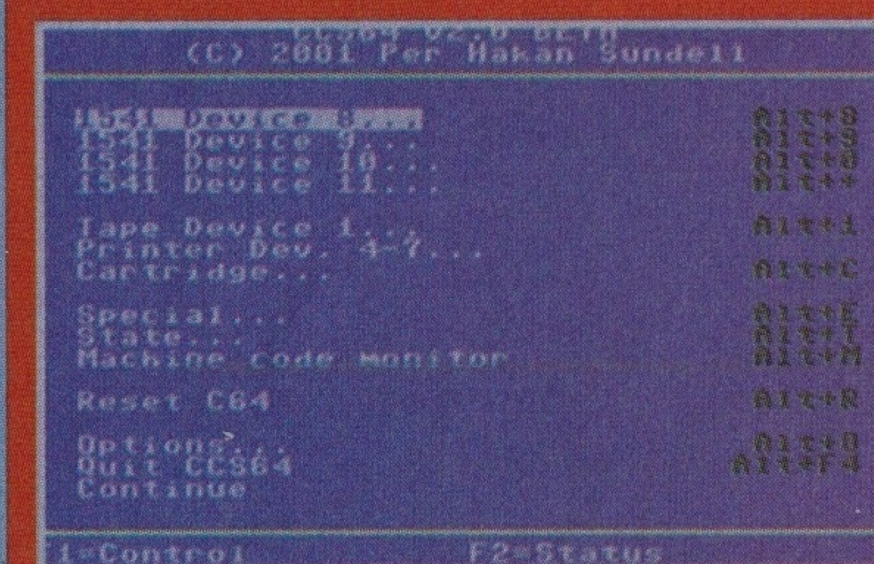
Tutaj widać ekran opcji w całej okazałości



Z dźwiękiem wiele się zrobić nie da...



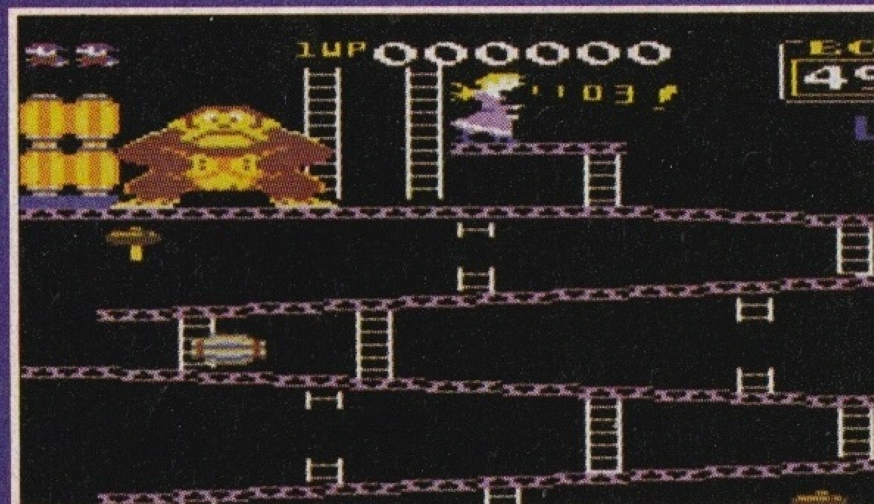
A oto konfiguracja sterowania



Na koniec zajrzyj w ustawienia emulowanych napędów

Tekst: Krzysztof Adamczyk; Rys. Marcin Kułakowski

Donkey Kong



Platformówka z ogromną małpą w roli głównej. Cel oczywiście jest bardzo szczytny – uwolnienie pięknej pani porwanej przez goryla

Robin Hood



Kolejna platformówka. Kierujesz dzielnym angielskim rozbójnikiem, który zabierał bogatym a rozdawał biednym. Oczywiście do przeciwników strzelasz z nieodłącznego łuku

First Samurai



Samotny samuraj wędrujący po podziemiach. Legendarna platformówka z widokiem z boku

Operation Wolf



Znana z automatów strzelanina z przesuwającym się w lewo ekranem odsłaniającym nowych przeciwników. Twoja rola ogranicza się do celowania i naciskania spustu

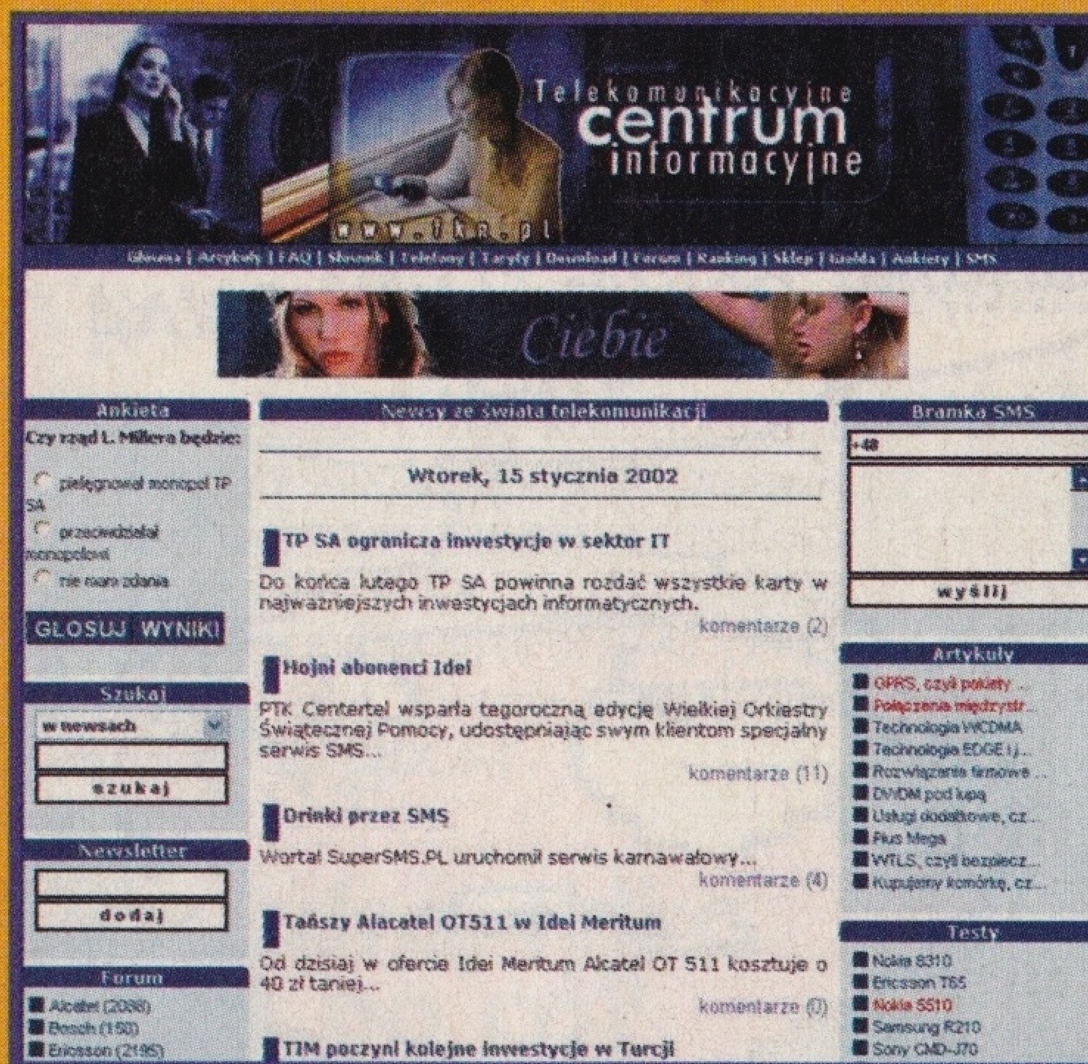
Telefony i nie tylko

http://www.fkn.pl/





Telefony komórkowe mają niemal wszyscy. Kto jeszcze nie ma, ten z pewnością wkrótce kupi, a to z prostego powodu: w dzisiejszych czasach nie sposób obejść się bez bezpośredniej łączności z rodziną oraz przyjaciółmi. Już niedługo komórki zastąpią nam portfele, walkmany, albumy ze zdjęciami, a może nawet legitymacje szkolne i dowody osobiste.



Jeśli chcesz być na bieżąco ze wszelkimi nowościami telekomunikacyjnymi, odwiedzaj regularnie stronę **http://www.fkn.pl/**. Znajdziesz tam dużo interesujących artykułów o rynku i technologii komórkowej. Jeśli przymierzasz się do kupna aparatu, przejrzyj koniecznie zamieszczone tu testy różnych urządzeń i tabele z wykazem promocji wszystkich operatorów.

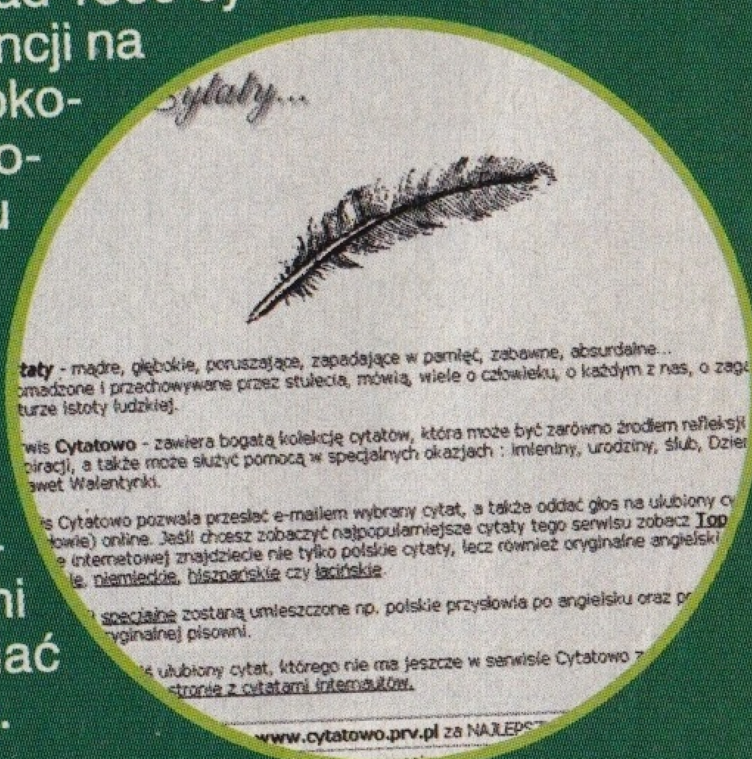
Na stronie można zaprenumerować specjalny newsletter oraz wysłać SMS-a.

Cytaty na każdą okazję

http://www.cytatowo.prv.pl/

Nauczyciele uwielbiają cytaty. Nic tak nie poprawia wartości wypracowania, jak umiejętnie dobrana sentencja. Belfer myśli sobie wtedy, że jesteś bardzo oczytany i olśniewająco inteligentny. Wcale nie musi zdawać sobie sprawy, że zwrot pochodzi ze strony http://www.cytatowo.prv.pl/. I o to chodzi. Ty zbierasz lepsze oceny, nauczyciel jest zadowolony, rodzice są zadowoleni i wszystko gra.

Znajdziesz tu ponad 1800 cytatów i innych sentencji na każdą okazję oraz około 500 przysłów. Pomieszczone tu zwroty możesz wykorzystać również w swojej mailowej sygnaturce. Materiału jest tyle, że podpisy pod swoimi wiadomościami możesz zmieniać choćby codziennie.



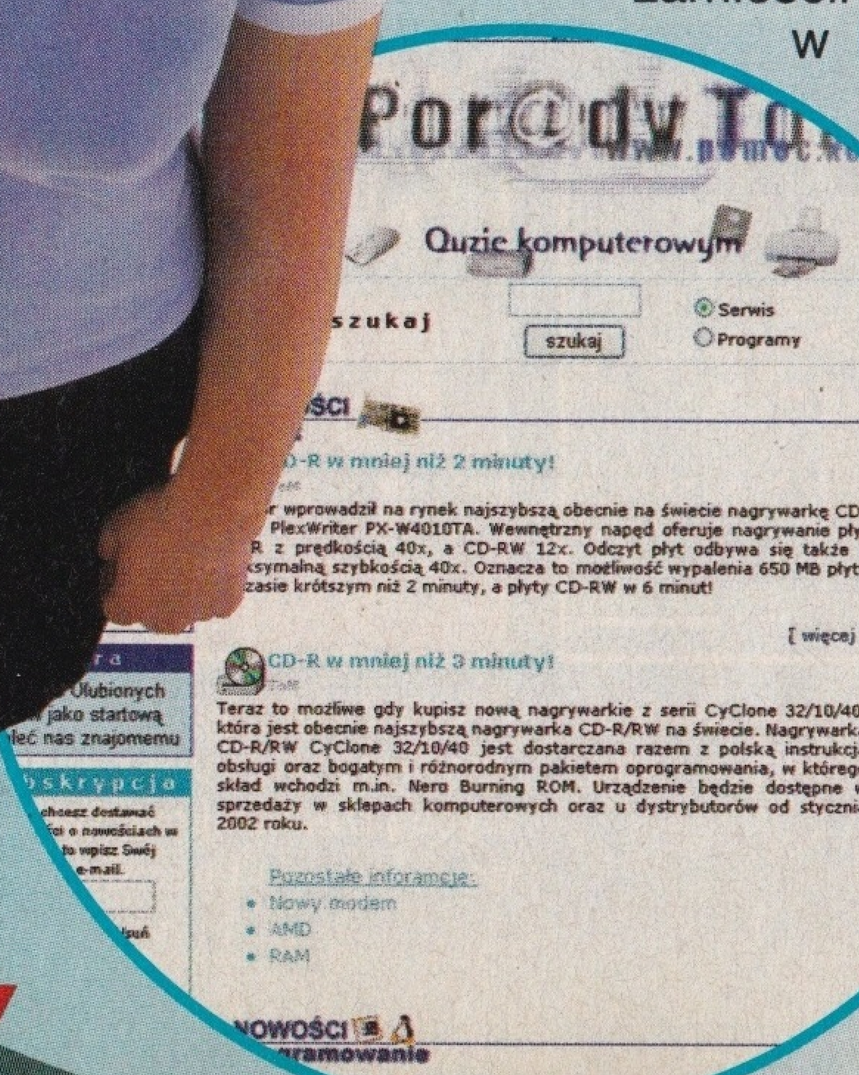
Wujek Dobra Rada

http://www.pomoc.xcom.pl/

Nie każdy jest komputerowym geniuszem i wielu użytkowników ma poważne kłopoty ze swoimi maszynami. Na szczęście są takie strony, jak mieszcząca się pod adresem **http://www.pomoc.xcom.pl/**, na której znajdziesz wiele przydatnych porad, jak postępować z krzemowymi mózgami. Redaktorem naczelnym witryny jest Michał „ToM" Orłow, stąd również nazwa całego serwisu, czyli „Por@dy ToMa".

Zgromadzone materiały podzielone zostały na różne kategorie związane zazwyczaj z rodzajem systemu operacyjnego. Najwięcej wskazówek znajdą, oczywiście, użytkownicy Windowsów, ale posiadacze Linuxa również nie powinni być zawiedzeni. Oprócz systemów operacyjnych, znajdują się tu porady dotyczące konfiguracji BIOS-u oraz Internetu.

Doradztwo to jednak nie jedyna dziedzina, w jakiej specjalizuje się ToM. Autor nie zapomniał również o rozrywce i w tym celu zamieścił obszerny dział „Humor", w którym znajdziesz bardzo duży zbiór śmiesznych rzeczy związanych z Billem Gates'em i jego największą chlubą – MS Windows.



Parodie reklam

http://adbusters.org/spoofads/index.html

Reklamy już na stałe zadomowiły się w Polsce, chociaż jeszcze kilkanaście lat temu były ogromną rzadkością. Dzisiaj reklamy otaczają nas zewsząd i, co tu kryć, w swoim nadmiarze bywają bardzo męczące. Nawet Internet nie jest wolny od wszechobecnych reklam.

Jeśli jesteś już trochę zirytowany ciągłym namawianiem na kupno nowego proszku do prania lub kawy, koniecznie zajrzyj na stronę http://adbusters.org/spoofads/index.html, na której znajdziesz parodie kampanii reklamowych różnych znanych firm. Nie ma lepszego sposobu na reklamę, niż porządnie się z niej pośmiać.

Ale jesteś piękny...

http://www.efotka.pl/

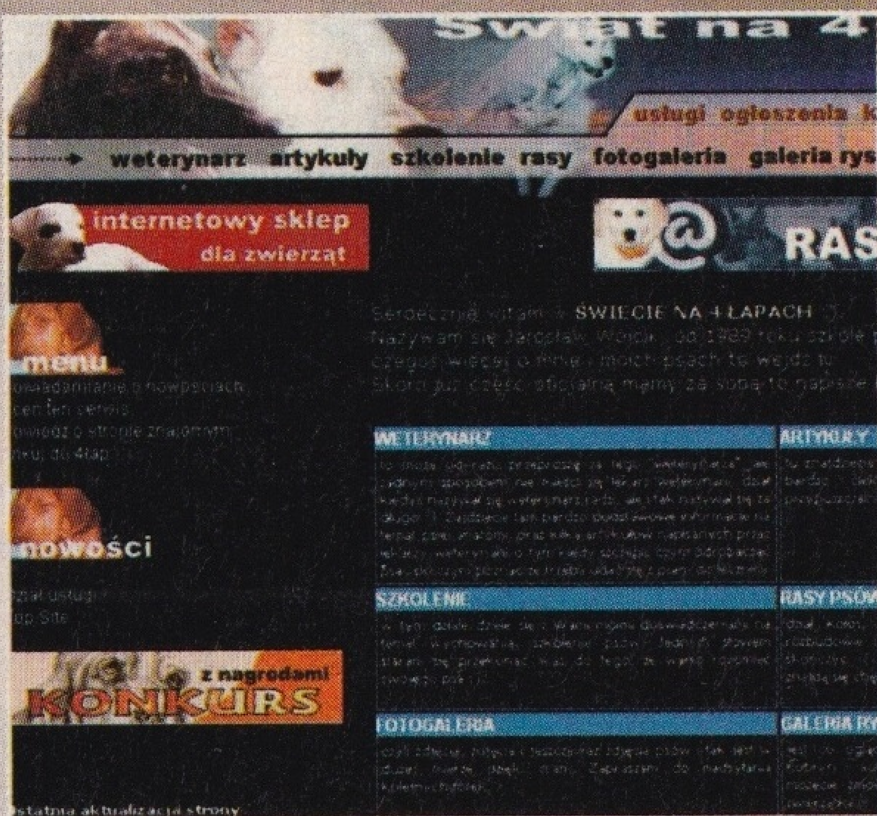
W Sieci można znaleźć mnóstwo dziwnych i, zdawałoby się, nikomu niepotrzebnych stron. Mimo że niepotrzebne i z pozoru bezsensowne, strony takie mają wielu miłośników i stałych bywalców. Jedna z nich mieści się pod adresem http://www.efotka.pl/ i znajdziesz na niej fotografie różnych ludzi, którzy chcieliby dowiedzieć się, co o nich myślisz i jak ich oceniasz na pierwszy rzut oka. Do dyspozycji masz dziesięciostopniową skalę, na której możesz zaznaczyć swój entuzjazm lub jego brak. Możesz wybierać spośród chłopców i dziewcząt w różnym wieku, więc bez trudu znajdziesz tu zdjęcia swoich rówieśników. Być może nawet zaprzyjaźnisz się z kimś poznanym na e-fotce. Uwaga! Niektóre zdjęcia mogą zawierać trochę erotyki. Jeśli zabawa ci się spodoba, bardzo łatwo możesz do niej dołączyć.



Cztery łapy psa

http://www.4lapy.pl/

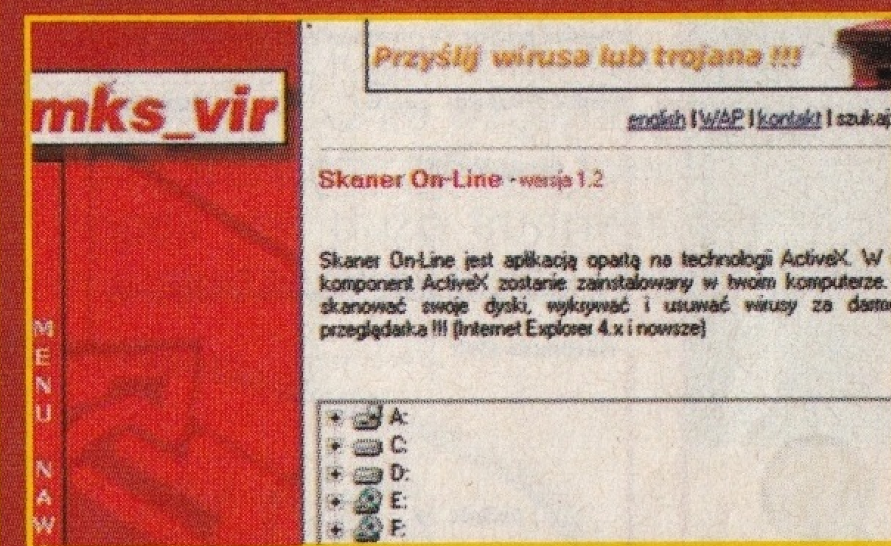
Pies jest największym przyjacielem człowieka... tak głosi przysłowie. Największym przyjacielem psa, natomiast, jest... Internet, na którym psy, jeśli tylko potrafiłyby czytać, znalazłyby wiele bardzo przydatnych informacji. A tak, przeczesywaniem Sieci musi zajmować się człowiek. Trzeba przyznać, że internetowi miłośnicy psów mają w czym wybierać. Pod powyższym adresem znajdziesz jedną z lepszych stron tego rodzaju, a na niej między innymi wiele porad dotyczących hodowli i opieki nad psami. Jeśli masz jakiś problem ze swoim czworonogiem, zajrzyj tu koniecznie. Bardzo imponująco przedstawia się również galeria ze zdjęciami i rysunkami. Jeśli szukasz jakiejś nowej tapety, to dobrze trafiłeś. Ponadto znajdziesz całkiem sporą kolekcję odsyłaczy, księgę gości oraz serwis z kartkami internetowymi.



Świat bez wirusów

http://skaner.mks.com.pl

Internet jest siedliskiem wielu groźnych wirusów, robaków, koni trojańskich i całej masy innej, nie mniej interesującej menażerii, roznoszącej różne wirtualne choróbska. W Sieci można choroby się nabawić, ale równie prosto można się z niej wyleczyć. Wystarczy wejść na stronę przygotowaną przez autorów znanego programu antywirusowego MKS_Vir i tam przeskanować swój komputer. Po wejściu na stronę musisz jedynie wskazać dyski, które chcesz sprawdzić. Bazy wirusów są aktualizowane na bieżąco. Usługa jest całkowicie darmowa i anonimowa. Nie ma niebezpieczeństwa, że ktoś dostanie się zdalnie do twoich zasobów.





Wieża Babel

http://tranexp.com

Swego czasu Bóg bardzo zdenerwował się na ludzi i za karę poplątał im języki. Od tamtej pory ludziom ciężko jest się porozumiewać i nieraz wynikały z tego ogromne awantury.

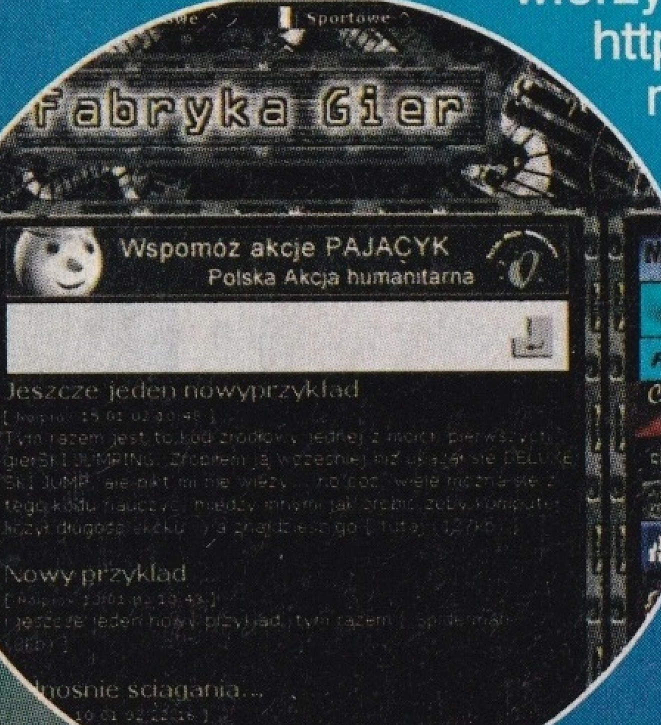
Na szczęście te czasy powoli odchodzą w niepamięć. Dzieje się tak m.in. dzięki witrynom internetowym, takim jak Translation Experts. Znajdziesz na niej słownik, który potrafi tłumaczyć całe strony internetowe i operuje aż 27 językami. Wystarczy wpisać w specjalnym okienku adres lub jakiś dłuższy fragment tekstu i zaznaczyć, na jaki język ma być przetłumaczony, by po chwili uzyskać upragnioną odpowiedź. Wszystko niby proste, lecz strona ma dwie spore wady. Po pierwsze, ładuje się dość długo. Po drugie, niektóre tłumaczenia (zwłaszcza polskie) pozostawiają sporo do życzenia. Wyjściem z trudnej sytuacji może być wizyta na stronie **http://slowniki.onet.pl**, gdzie co prawda jest „tylko" dziewięć języków do dyspozycji, ale za to witryna ładuje się rewelacyjnie szybko. Niestety, na Onecie nie ma opcji tłumaczenia całych stron ani dużych fragmentów tekstu.



Własna gra

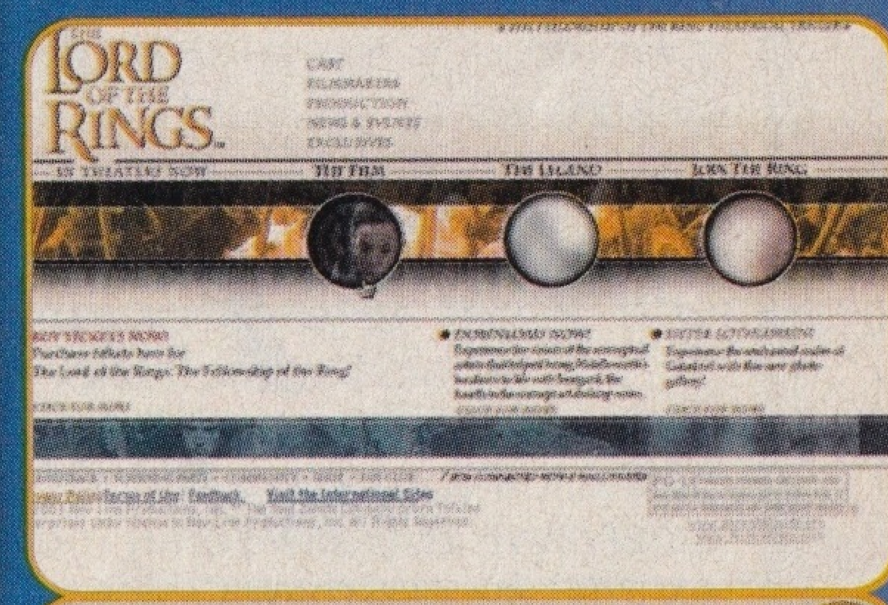
http://fabryka.xcom.pl/

Jeśli znudziły ci się wszystkie gry, jakie masz na półce i żadna nowa nie cieszy cię już tak jak kiedyś, to najwyższa pora, aby zabrać się za napisanie własnej niepowtarzalnej gry. Myślisz sobie pewnie, że to jest strasznie trudne i wymaga co najmniej studiów informatycznych. Nic bardziej mylnego. Napisanie prostej gierki wcale nie jest skomplikowane i możesz zrobić to przy odrobinie dobrej woli i samozaparcia. Jeśli jeszcze nie wierzysz, to wejdź na stronę http://fabryka.xcom.pl/ i przekonaj się sam. Autorzy witryny zgromadzili tu ogromną ilość niezbędnych narzędzi i pomocnych materiałów dla początkujących gierkopisarzy. Jeżeli uda ci się stworzyć coś naprawdę wartościowego, może twoim dziełem zainteresuje się jakaś firma robiąca gry?



TOP 5 WWW

W tym miesiącu prezentujemy najlepsze, naszym zdaniem, internetowe serwisy dotyczące twórczości J.R.R. Tolkiena oraz filmu „Władca Pierścieni", którego polska premiera zbliża się milowymi krokami.



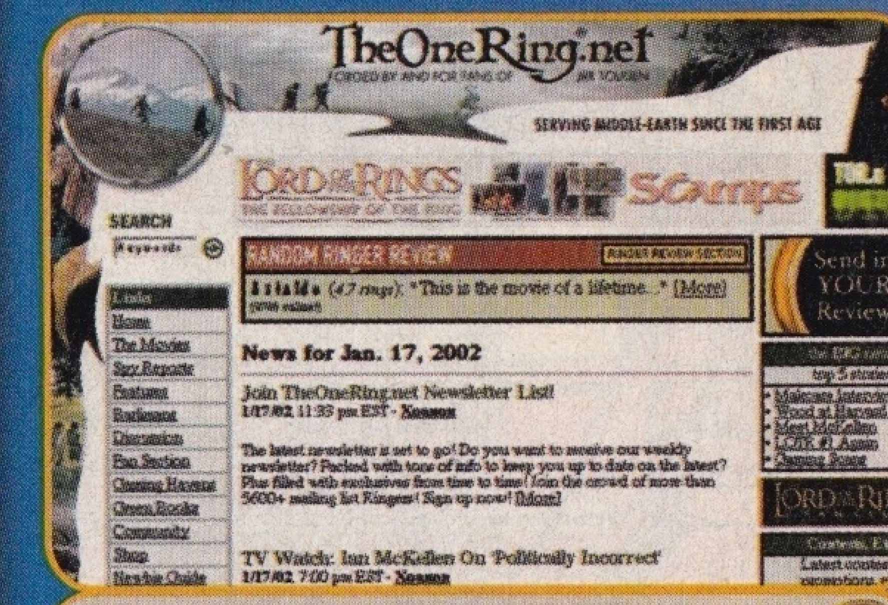
www.lordoftherings.net 6



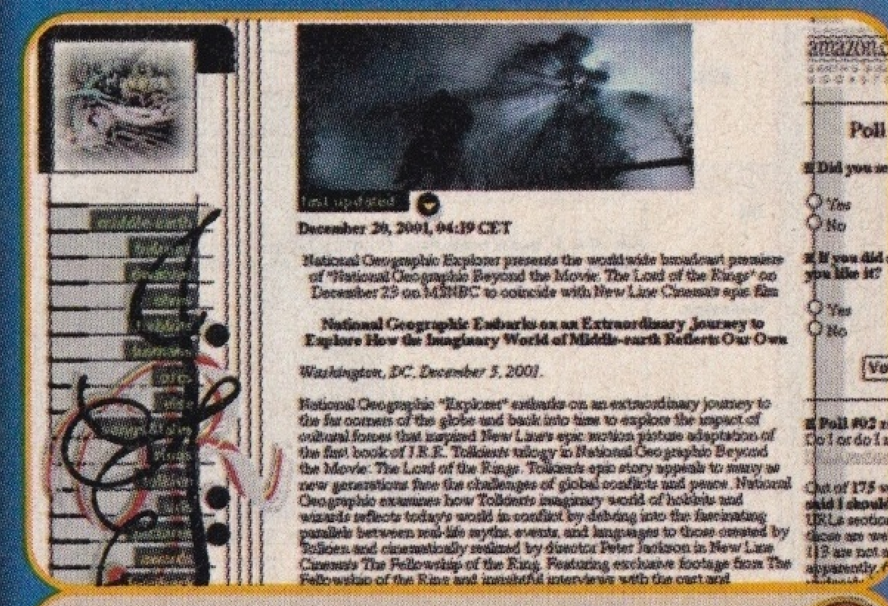
www3.tolkienonline.com 5



www.lordotrings.com 4+



www.theonering.net 5+



http://tolkien.cro.net 5-

Teksty: Alexander Winciorek; Zdjęcia: archiwum Wydawnictwa H. Bauer

Lubisz wysyłać SMS-y, ale żal ci pieniędzy? Rozwiązanie jest proste: Internet

SMS z Internetu

Tak prezentuje się oficjalna strona Plus GSM. Korzystając z bramki, możesz wysyłać SMS-y

Również na stronie Era GSM znajdziesz bramkę umożliwiającą wysyłanie wiadomości tekstowych

Strona Idei jest może nieco uboższa graficznie od stron innych operatorów, ale na pewno nie gorsza

SMS-y, czyli krótkie wiadomości tekstowe (ang. short messages system), wysyłane między posiadaczami telefonów komórkowych, są bardzo popularne na świecie i stopniowo wypierają z rynku inne formy korespondencji. Na przykład, w Holandii już od września zeszłego roku poczta w ogóle zrezygnowała z wysyłania telegramów.

O zaletach SMS-ów nie trzeba nikogo przekonywać. Być może miałeś okazję przekonać się, jak SMS-y mogą być przydatne, na przykład podczas trudnej klasówki ;-) Jednak na dłuższą metę ich wysyłanie z telefonu może okazać się dość kosztowne. Rodzice pewnie nie ucieszą się z wysokiego rachunku. Jeśli nie chcesz rezygnować z radości esemesowania, ale jednocześnie zależy ci na oszczędnościach, wysyłaj SMS-y z Internetu!

SMS-y z WWW

Najłatwiej wysłać SMS-a ze strony internetowej operatora. Jeśli nie wiesz, w jakiej Sieci ma telefon przyjaciel, do którego chcesz wysłać wiadomość, możesz to sprawdzić w łatwy sposób.

Numery zaczynające się od piątki (np. 502 XXX XXX) to numery Idei. Numery zaczynające się od szóstki, których trzecia cyfra jest nieparzysta (np. 603 XXX XXX) należą do Plus GSM. Natomiast te z szóstką na początku i trzecią cyfrą parzystą (np. 602 XXX XXX) to numery Ery. Prawda, że proste?

Uwaga! Abonenci Idei, zanim będą mogli odbierać wiadomości z Internetu, muszą aktywować usługę SMS Internet. W tym celu należy wysłać SMS-a (z telefonu!) pod numer 102 o treści INTERNET (ważne są wielkie litery).

Jeśli chcesz skorzystać z bramki któregoś z polskich operatorów, musisz wejść na odpowiednią stronę i odnaleźć bramkę (patrz ramka). W odpowiednim polu wpisujesz numer telefonu, a w kolejnym wiadomość, którą chcesz wysłać. Na koniec wciskasz „Wyślij" i sprawa załatwiona! Ta metoda, mimo że jest stosunkowo prosta, ma jednak sporo wad. Przede wszystkim, bramki bardzo często są przeciążone i przez długi czas nie można z nich w ogóle korzystać. Nawet jeśli uda ci się połączyć i wysłać wiadomość, to nigdy nie masz pewności, kiedy dojdzie do adresata. Zdarzają się również przypadki, że wiadomości giną w cyberprzestrzeni. Kolejnym ograniczeniem, które dotyczy tylko abonentów Ery, jest ilość znaków, które może zawierać wiadomość. SMS nie może mieć więcej niż 160 znaków, a i to nie zawsze się udaje, ponieważ operator dołącza do wiadomości reklamy, które pochłaniają kolejne cenne znaki. Z bramki Idei oraz Plus GSM możesz wysłać około 630 znaków. Ci operatorzy nie dołączają reklam. Dość dużym utrudnieniem podczas wysyłania wiadomości z bramek operatorów jest to, że SMS-y możesz wysyłać tylko w obrębie jednej Sieci i tylko do jednego użytkownika naraz.

Oprócz stron operatorów istnieją również inne witryny, z których można wysłać SMS-a do dowolnej Sieci (patrz tabelka). Jednak one również uzależnione są od wydajności i humoru serwerów udostępnionych przez operatorów.

Dużo pewniejsze są bramki na serwerach zagranicznych. Bardzo ciekawa jest pod tym względem strona **http://www.sms.ac/**, z której możesz wysłać SMS-y do wszystkich polskich operatorów. Jeśli chcesz korzystać z usług tej witryny, musisz się zarejestrować. Nie trwa to długo i wymaga podania jedynie kilku podstawowych danych. Po udanej weryfikacji możesz już rozpocząć działalność nadawczą. Sposób wysyłania wiadomości nie różni się od tego znanego z polskich bramek. Jedyna różnica jest taka, że wiadomości wysłane z zagranicznego serwera dochodzą szybciej niż te wysłane z Polski. Uwaga! Do wiadomości dołączane są reklamy.

TiPSY

Adresy bramek:
Idea: http://sms.idea.pl/
Plus GSM: http://www.text.plusgsm.pl/sms/
Era: http://boa.eragsm.pl/sms/sendsms.asp

Inne bramki:
http://smsbox.pl/
http://www.bramka.org
http://ou.pl/sms.php

Gadu Gadu to najpopularniejszy w Polsce program do pogaduszek. Tutaj możesz go pobrać z Sieci

ICQ to zachodni odpowiednik Gadu Gadu. Jego możliwości są znacznie większe, ale obsługa trudniejsza

Komunikatory

Wygodnie można wysyłać krótkie wiadomości tekstowe za pomocą różnego rodzaju komunikatorów. Najpopularniejszym polskim programem tego typu jest Gadu-Gadu. Możesz go za darmo ściągnąć ze strony **http://www.gadugadu.pl**. Oprócz wysyłania SMS-ów, Gadu-Gadu ma bardzo wiele przydatnych funkcji. Tu ograniczymy się jednak tylko do wysyłania wiadomości.

Jeśli już ściągnąłeś plik instalacyjny (ok. 0,5 MB), to możesz zabrać się do instalacji i rejestracji. W tym celu wystarczy, że dwukrotnie klikniesz na ikonę instalatora, a kreator sprawnie przeprowadzi cię przez wszystkie niezbędne kroki.

Najważniejszym etapem instalacji jest rejestracja nowego użytkownika. W specjalnym okienku musisz podać kilka niezbędnych danych (imię, nazwisko, miejscowość itp.). Od ciebie zależy, ile danych podasz. Im więcej, tym łatwiej będzie twoim przyjaciołom znaleźć cię w Sieci. Po poprawnej rejestracji możesz zacząć konfigurację programu.

Jest to bardzo proste. Wybierz opcję Gadu-Gadu/Ustawienia i znajdź zakładkę „SMS Express". Tutaj możesz wpisać swój podpis, będzie on za każdym razem wyświetlany w telefonie odbiorcy. Kolejnym krokiem jest przygotowanie listy kontaktów. Za pierwszym razem może zabrać to trochę czasu, ale włożony trud zwróci się z nawiązką.

Aby przygotować wpis do listy kontaktów, naciśnij ikonę „Kontakty" i wybierz polecenie „Dodaj". Powinno ukazać się okienko, w którym możesz wpisać numer telefonu i inne dane osoby, do której będziesz wysyłał wiadomości. Jeśli wypełnisz już wszystkie pola, naciśnij OK. Od tej chwili, jeśli będziesz chciał wysłać SMS-a do tej osoby, wystarczy, że klikniesz na wyświetlonej ikonie.

Za pomocą Gadu-Gadu możesz wysyłać wiadomości do wszystkich polskich Sieci. Na dodatek możesz tę samą wiadomość wysłać do kilku osób jednocześnie.

Niebagatelną sprawą jest to, że nie musisz pisać SMS-ów w trybie on-line (ważne szczególnie dla modemowców). Jeśli chcesz zaoszczędzić trochę cennych impulsów, przygotuj wszystkie wiadomości przed połączeniem się z Internetem. Po skończeniu pisania wiadomości wybierz opcję „Wyślij później". Kiedy będziesz już połączony, naciśnij ikonę „Wiadomości" i wybierz polecenie „Wyślij Outbox". Teraz SMS-y powinny trafić do odbiorców.

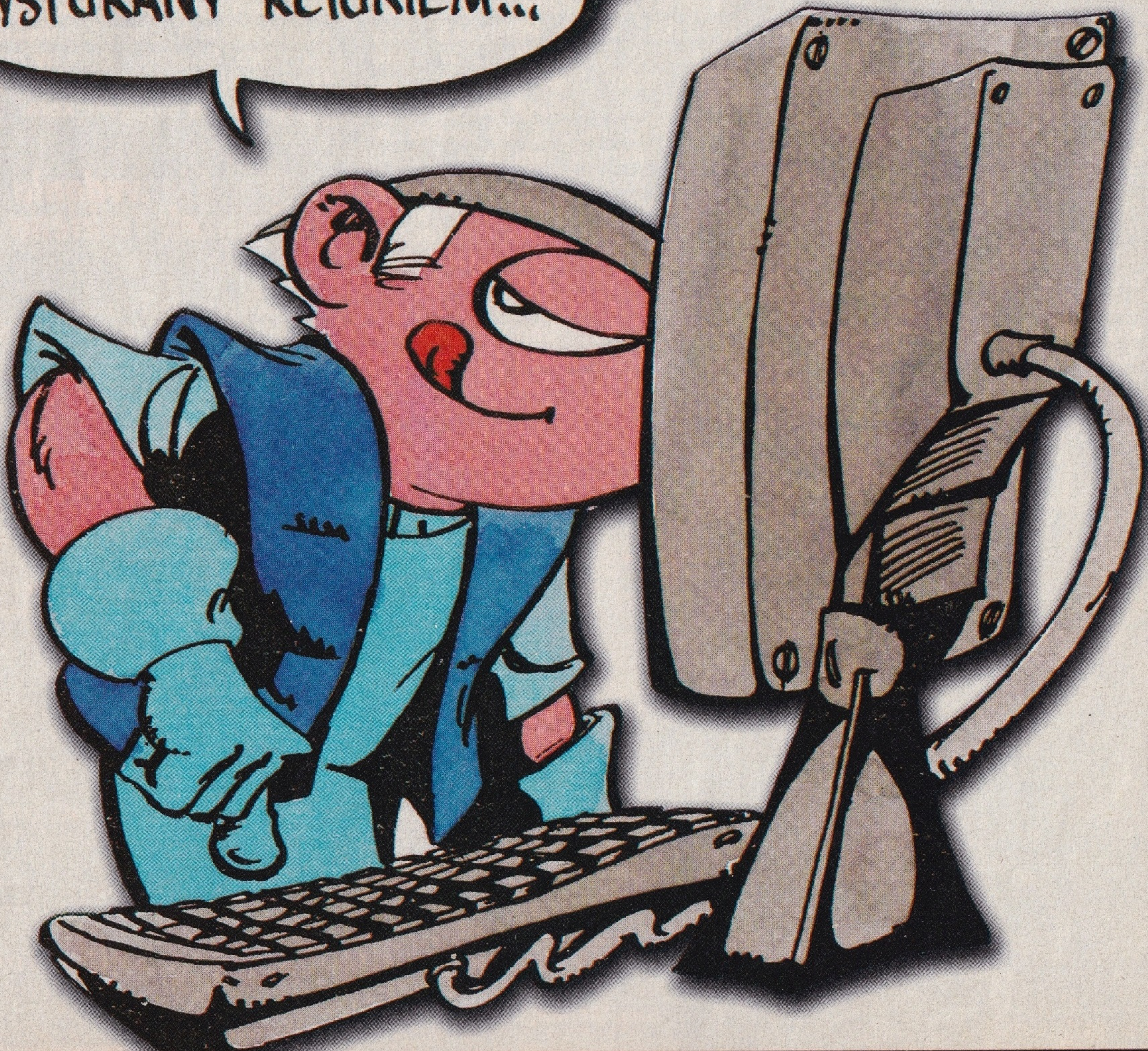
Gadu-Gadu nie jest jednak niezależny od awarii serwerów operatorów. Jeśli są one przeciążone, to wiadomość nie będzie mogła być wysłana. Na szczęście zawsze można umieścić ją w skrzynce nadawczej i wysłać później.

Nie ma jak ICQ

Innym popularnym komunikatorem jest ICQ. Jego możliwości są dużo większe niż Gadu-Gadu. Jednak ICQ ze względu na angielską wersję językową i wiele więcej opcji jest dużo trudniejszy w obsłudze. Inną wadą tego programu jest przeciążenie serwerów w godzinach szczytu. Trudno wtedy uzyskać połączenie.

Niemniej, warto nauczyć się obsługi tego programu i korzystać z usługi umożliwiającej wysyłanie SMS-ów. ICQ wyróżnia się tym, że podaje, o której wiadomość została dostarczona. Dzięki temu nie musisz martwić się, że zaginęła gdzieś w cyberprzestrzeni.

ICQ możesz ściągnąć ze strony **http://web.icq.com/**. Po szczęśliwej rejestracji i zalogowaniu się możesz wysyłać wiadomości. W tym celu klikasz na polecenie „Services" i wybierasz opcję „SMS Message". Następnie wybierz kraj, do którego chcesz wysłać wiadomość, i wpisz numer. Uwaga! Jeśli wysyłasz wiadomość do Polski, to pole „Code Area" musi pozostać puste! Na koniec wciskasz „Send" i gotowe!



Tekst: Alexander Winciorek; Rys. Marcin Kułakowski

Świat pana Tolkiena

Twórca opowieści o Śródziemiu (Middle Earth) jest człowiekiem, bez którego trudno wyobrazić sobie literaturę fantasy. To on rozpalił wyobraźnię milionów ludzi na całym świecie. Na jego twórczości wzorowały się dziesiątki pisarzy, a do jego książek tworzyli grafiki najwybitniejsi artyści. „Władca Pierścieni" został opublikowany po raz pierwszy w 1954 roku i nie stracił nic ze swej popularności do dziś, a kolejne pokolenia fascynują się rozmachem wizji przedstawionej przez brytyjskiego pisarza.

Świat Tolkiena to nie tylko historia Wojny o Pierścień, lecz również dziesiątki innych opowieści, wątków, postaci i miejsc...

John Ronald Reuel Tolkien

W 1892 roku w Afryce południowej przyszedł na świat człowiek, który miał stworzyć nowoczesną literaturę fantasy i jeszcze za życia stać się przedmiotem uwielbienia oraz kultu. John Ronald Reuel Tolkien już jako dziecko był niezwykle utalentowany. Nim rozpoczął studia nad walijskim, gockim i fińskim, znał francuski, niemiecki, łacinę oraz grekę, a także bawił się w tworzenie własnych języków. Wszystko to przydało mu się znacznie później, kiedy zajmował się lingwistycznymi problemami dotyczącymi mowy używanej przez wymyślonych przez siebie mieszkańców Śródziemia. Poza językami obcymi Tolkien interesował się historią i literaturą, a zwłaszcza średniowiecznymi sagami i legendami (takimi jak islandzka „Edda Poetycka" czy „Pieśń o Beowulfie"). W roku 1911 młody John rozpoczął studia w Exeter College na kierunku filologii klasycznej, ale potem zajął się filologią angielską. Ożenił się w roku 1916, a zaraz potem został wysłany do Francji, gdzie zachorował na tzw. „gorączkę okopową". Przeżył tragedię, kiedy w czasie walk zginęli jego dwaj najbliżsi przyjaciele. W 1971 roku otrzymał Order Imperium Brytyjskiego oraz honorowy doktorat uniwersytetu w Oksfordzie. We wrześniu 1973 roku zmarł w wyniku infekcji płuc. Publikacją wielu jego notatek oraz usystematyzowaniem licznych zbiorów zajął się syn Christopher.

Historia świata wg Tolkiena

Na samym początku był Iluvatar – bóg i stwórca wszystkiego. Z jego myśli powstali Ainurowie – półboskie istoty. Komunikowali się z Iluvatarem za pomocą muzyki i dzięki niej zaczęli rozumieć zamiary swego stwórcy. Wtedy też powstała Wielka Muzyka, z której narodzić się miały wszystkie światy. Jeden z Ainurów, Melkor, zaczął jednak wprowadzać własne, dysonansowe tematy, zakłócające właściwy przebieg Wielkiej Muzyki. Melkor stał się następnie u Tolkiena odpowiednikiem chrześcijańskiego Lucyfera. Sauron – główny negatywny bohater Trylogii – był najwierniejszym sługą Melkora.

Polskie wydania książek Tolkiena

- *Hobbit, czyli tam i z powrotem (1960, 1985, 1988, 1991, 1994, 1997, 1997)*
- *Władca Pierścieni (kilkanaście wydań)*
- *Rudy Dżil i jego pies (1962, 1965, 1997)*
- *Kowal z Podlesia Większego (1997)*
- *Tolkien dzieciom (Rudy Dżil i jego pies oraz Kowal z Podlesia Większego) 1994*
- *Silmarillion (1985, 1990, 1996,1998)*
- *Niedokończone opowieści Numenoru i Śródziemia (1994)*
- *Niedokończone opowieści (1995-1996, 1998)*
- *Listy od Świętego Mikołaja (1994)*
- *Drzewo i liść (1994)*
- *Księga zaginionych opowieści cz.I (1995)*
- *Ostatnie legendy Śródziemia cz.II*
- *Księgi zaginionych opowieści (1996)*
- *Przygody Toma Bombadila (1997)*
- *Pan Gawen i Zielony Rycerz (1997)*
- *Władca Pierścieni – wiersze (1998)*
- *Łazikanty (1998)*
- *Bestiariusz tolkienowski, David Day (1998)*

Jedyny Pierścień

„Trzy Pierścienie dla królów elfów pod otwartym niebem
Siedem dla władców krasnali w ich kamiennych pałacach
Dziewięć dla śmiertelników, ludzi śmierci podległych
Jeden dla Czarnego Władcy na jego mrocznym tronie
W krainie Mordor, gdzie zaległy cienie.
Jeden, by wszystkimi rządzić,
Jeden, by wszystkie odnaleźć,
Jeden, by wszystkie zgromadzić i w ciemności związać
W krainie Mordor, gdzie zaległy cienie".





Jedyny Pierścień stworzony został przez Saurona. Dawał użytkownikowi olbrzymią władzę, jednak deprawował go nieuchronnie i sprowadzał na mroczną drogę. Z tego też powodu zarówno czarodziej Gandalf, jak i królowa elfów, Galadriela, odmówili wykorzystania Pierścienia do walki z Sauronem. Jedynym ratunkiem dla świata mogło być tylko zniszczenie Pierścienia w gorących trzewiach ognistej góry Orodruiny.

Tolkienowski skandal

Największym skandalem tolkienowskim w Polsce było wydanie przez wydawnictwo Zysk i Ska tłumaczenia „Władcy Pierścieni" autorstwa Jerzego Łozińskiego. Po wcześniejszych, znakomitych wydaniach powieści w tłumaczeniu Marii Skibniewskiej, miłośnicy Tolkiena otrzymali dzieło Mistrza spolszczone nieudolnie pod względem lingwistycznym oraz stylistycznym i niezgodne z wymową oryginału. Praca Łozińskiego wśród miłośników Tolkiena wywołała rozczarowanie i gniew, stała się też obiektem szyderstw, zarówno na łamach prasy, jak i na zjazdach miłośników fantastyki.

Co to jest?

MERP – Middle Earth Role Play to system RPG (a więc gra należąca do tego samego rodzaju co AD&D lub Warhammer), umożliwiający graczom uczestniczenie w Wojnie o Pierścień.

METW – Middle Earth: The Wizards to system karciany (podobny do Magic: The Gathering), umożliwiający poprowadzenie rozgrywki graczom posiadającym odpowiednią talię. Od roku 1995 ukazało się ponad 1000 rodzajów kart. System pozwala na grę zarówno po stronie Dobra (wcielasz się w postać jednego z pięciu mędrców), jak i Zła (Nazgule lub Balrog).

Rasy

Elfy – najszlachetniejsza z ras, stworzona przez samego Iluvatara. Nieśmiertelni i niepodlegający chorobom. W chwili, kiedy toczy się akcja „Władcy Pierścieni", nadchodzi schyłek ich mocy. Opuszczają świat Śródziemia i odpływają na Zachód.

Entowie – drzewce. Powolna rasa olbrzymów, niemieszająca się zwykle do spraw świata. Jednak to dzięki ich pomocy pokonano złego czarodzieja Sarumana.

Hobbici – inaczej nazywani niziołkami. Pogodna i wesoła rasa lubiąca cieszyć się życiem. Dobrze zjeść, wypić i pośpiewać w gronie przyjaciół to ich recepta na życie.

Krasnoludy – zostały stworzone przez Aulego, jednego z Ainurów, wiernych Illuvatarowi. „Są twardzi jak kamień, uparci, w przyjaźni wierni, w nienawiści zawzięci".

Ludzie – tak jak i elfy zostali stworzeni przez samego Illuvatara. „Dał im moc kształtowania – wśród potęg i przypadków świata – własnego życia".

Orkowie – stworzeni przez złego Melkora, który „sztuką powolnego okrucieństwa zniewolił i upodlił schwytanych elfów".

Ważne postacie

Bilbo Baggins

Hobbit, który znalazł Pierścień w jaskini Golluma. Po latach ofiarował go swemu siostrzeńcowi – Frodo, sam zaś przeniósł się do Rivendell.

Balrogowie

Potężne duchy, które przystały na służbę do złego Melkora jeszcze na początku istnienia świata. „Serca miały z płomieni, lecz spowijała je ciemność". Jednym z kluczowym momentów „Władcy Pierścieni" jest walka czarodzieja Gandalfa z jednym z Balrogów.

Frodo Baggins

Hobbit i Powiernik Pierścienia. Otrzymał zadanie dotarcia do Szczeliny Zagłady i zniszczenia w niej Jedynego Pierścienia. Główny bohater Trylogii.

Gandalf Szary

Jeden z Ishtari, czyli czarodziejów. Mistrzostwo osiągnął we władaniu siłami ognia. Mądry i przewidujący, był organizatorem i uczestnikiem Wyprawy mającej na celu zniszczenie Jedynego Pierścienia.

Gollum

Długoletni właściciel Pierścienia. Niegdyś hobbit, teraz wiecznie nieszczęśliwy i przerażony morderca. Jedna z najważniejszych possstaci powieści, mój ssskarbie...

Saruman Biały

Ishtari i przewodniczący Rady Mędrców. Próbował konkurować z Sauronem i pozyskać dla siebie Jedyny Pierścień. Wykluczony z Bractwa przez Gandalfa, który odebrał mu moc.

Sauron

Władca ciemności, niegdyś „wędrujący po świecie w postaci szlachetnego mędrca". Jeśli zdobędzie Jedyny Pierścień, zawładnie światem.

Tekst: Jacek „Randall" Piekara; Zdjęcia: Warner Bros, New Line Cinema, archiwum Wydawnictwa H. Bauer

WŁADCA PIERŚCIENI

Masz 120 centymetrów wzrostu i owłosione stopy, a w twoim posiadaniu znajduje się Pierścień Władzy, którego pożąda najpodlejszy potwór w historii świata. Oj, życie hobbita nie jest lekkie!



Walka Gandalfa z Balrogiem jest jedną z najbardziej dramatycznych scen filmu



Dziewięciu Piechurów przeciw Dziewięciu Czarnym Jeźdzcom. Siły Dobra i Światła przeciw mrocznej potędze Mordoru. Oto Wojna o Pierścień, w której biorą udział ludzie, krasnoludy, elfy, hobbici, entowie i orkowie. W której zetrą się w boju wielotysięczne armie, a samotni bohaterowie wykażą się niezwykłą odwagą. W której z najgłębszych otchłani wypełzną na światło dzienne przerażające potwory. W której odwieczni czarodzieje zmierzą się w duchowym i fizycznym pojedynku. Walka ras i walka postaw etycznych. A świat uratować przed wieczną ciemnością może tylko mały hobbit – Frodo Baggins. To on musi dotrzeć na dalekie stoki góry Orodruiny i wrzucić będący esencją Zła magiczny pierścień do wulkanicznego krateru. Jeśli mu się to nie uda, świat pogrąży się w chaosie, a mieszkańców czeka niewola lub, poprzedzona strasznymi torturami, śmierć.

Kiedy niespełna czterdziestoletni nowozelandzki reżyser Peter Jackson (znany do tej pory głównie z czwartorzędnych horrorów, np. „Martwicy Mózgu") zabrał się za realizację kultowego „Władcy Pierścieni", miłośnicy Tolkiena zamarli ze strachu. Tymczasem okazało się, że Jackson stworzył obraz wybitny, jeśli nie genialny. Dlaczego? Między innymi dlatego, że pozostał maksymalnie wierny literackiemu oryginałowi. Oglądając film, mogłem w wielu momentach bez pudła dopowiadać kwestie wygłaszane przez bohaterów, gdyż pamiętałem je z powieści. Jackson nie starał się zmieniać Tolkiena, udziwniać jego koncepcji czy też jej na siłę udoskonalać. Fakt, fabuła trochę różni się od literackiego pierwowzoru, ale zostało to spowodowane chęcią zdynamizowania filmu i połączenia pewnych wątków, które u Tolkiena funkcjonują obok siebie. Jackson zrezygnował również z kilku scen, ale ponieważ nie mają one najmniejszego znaczenia dla rozwoju opowieści, więc zabieg ten można mu wybaczyć. Oczywiście szkoda, że nie zobaczysz w filmie ani Upiorów Kurhanu, ani Wierzby, ani tajemniczego Toma Bombadila. Ale film i tak trwa przecież trzy godziny. Rozbudowany został natomiast wątek miłosny, opowiadający o uczuciu wojownika Aragorna i elfiej księżniczki Arweny (w tej roli urocza Liv Tyler), ale jest on pokazany tak dyskretnie i z takim urokiem, że powinnien spodobać się nawet fanatycznym miłośnikom Tolkiena (który to autor stosunki męskodamskie raczej ignorował).

Jackson umiejętnie manipuluje atmosferą. Z sielskiego Shire przenosisz się do przerażających laboratoriów czarodzieja Sa-

Czarodziej Gandalf Szary to przywódca grupy śmiałków, która zmierzy się z potęgą Zła



Wszystkie trzy części filmu były kręcone równolegle, ale ostatnia pojawi się w kinach dopiero w 2003 roku



Uruk-Hai to elitarna odmiana orków, wychodowana w Isengardzie przez Sarumana



Od powstania świata śmiertelna nienawiść dzieli orków i resztę cywilizowanych ras

rumana, widzisz przedpole gigantycznej twierdzy demona Saurona, a nawet na chwilę znajdziesz się w kazamatach, gdzie orkowie zajmują się torturowaniem więźniów. Odwiedzisz czarodziejskie miasto elfów – Rivendell, zajrzysz do opustoszałej, krasnoludzkiej kopalni Moria i przemierzysz uroczyska Lothlorien. Wszystkie te miejsca zostały przygotowane tak pieczołowicie i tak realistycznie, że nawet przez chwilę nie czujesz, iż to tylko film, a rzeźby, kolumnady, domy czy kopalnie są tylko wytworem wyobraźni scenografów. Sceny bitewne zostały przygotowane z przejmującym realizmem i pozbawione są typowego dla Hollywood zadęcia i sztuczności. W czasie walk widzisz brudnych, spoconych i zakrwawionych ludzi. To nie wojownicy w błyszczących zbrojach, którzy od niechcenia, lewą ręką, pokonują najgroźniejsze potwory. Tu dostrzeżesz słabość i wahanie, podzielisz z bohaterami ich obawy, nadzieje i wątpliwości, będziesz uczestniczyć w koszmarze, który ich otacza. Jacksonowi udało się zrealizować wiele naprawdę przejmujących scen. Nie są one, co prawda, takiej klasy jak śmierć Williama Wallace'a w „Braveheart", ale gra i reżyseria Mela Gibsona są absolutnym mistrzostwem świata i ciężko porównywać do nich jakąkolwiek inną produkcję. Tak czy inaczej, jestem pewien, że walka Boromira z hordą orków, atak bestii w kopalniach Morii, rozmowa Froda z Galadrielą czy prowadzone przez Czarnych Jeźdźców poszukiwania hobbitów zrobią na wszystkich naprawdę duże wrażenie!

Koniecznie trzeba zwrócić uwagę na fakt, że Jackson wręcz znakomicie dobrał aktorów. W zasadzie ogromna większość postaci wygląda tak, jak sobie to wyobrażałem, czytając Tolkiena. Wysoki, piękny i blady elf Legolas, zarośnięty, ponury krasnolud Gimli o zawziętym głosie, poczciwy i głupawy grubas Sam Gamgee, Gandalf – czasem dostojny i groźny, czasem łagodny i wesoły. Te postacie wręcz idealnie pasują do opisów Tolkiena. Pewne wątpliwości można tylko mieć w wypadku królowej elfów Galadrieli, która w powieści jest istotą o niezwykłej urodzie, natomiast grająca ją Cate Blanchett to aktorka niewątpliwie interesująca, ale chyba trudno nazwać ją nadnaturalnie piękną.

Co może się podobać widzowi we „Władcy Pierścieni"? Odpowiedź jest prosta: wszystko. Rewelacyjne sceny bitewne, cudowna charakteryzacja, obłędna muzyka, dynamiczny scenariusz, kapitalnie zrealizowane i nastrojowe dialogi, wręcz boska gra aktorów. Może jestem sobie w stanie wyobrazić nieco lepiej zrealizowane efekty specjalne, ale tak naprawdę jedyną wadą tego trzygodzinnego filmu jest fakt, że nie można od razu obejrzeć wszystkich części. Niestety, następne dwie („The Two Towers" i „The Return of the King") ukażą się dopiero pod koniec 2002 i 2003 roku. Tymczasem jestem głęboko przekonany, że dla miłośników Tolkiena byłaby to prawdziwa uczta duchowa! Dziewięć godzin uczty! Ach!

Czy wiesz że?

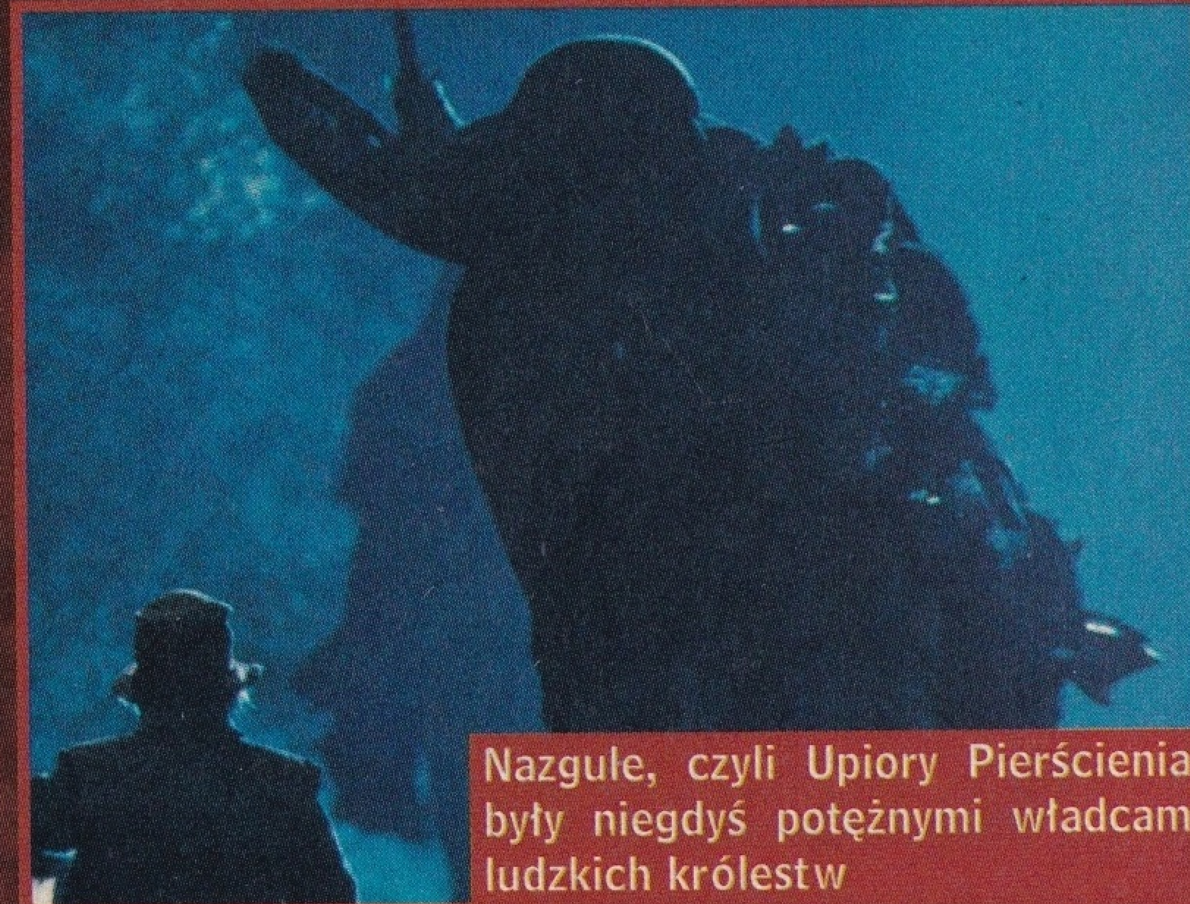
- Nowa Zelandia, kraj, w którym nakręcono większość zdjęć do „Drużyny pierścienia", spodziewa się w związku z premierą blisko dwukrotnego wzrostu wielkości ruchu turystycznego.
- Podczas krótkiego pobytu w Australii ekipa „Drużyny pierścienia" spotkała się z Georgem Lucasem, kręcącym tam „Gwiezdne Wojny: Atak Klonów". W powietrzu wyczuwało się wrogość – Lucas już wtedy spodziewał się, że film Petera Jacksona odbierze jego tytułowi miano najbardziej oczekiwanego dzieła SF.
- W pierwszym tygodniu wyświetlania w Niemczech film obejrzało ponad 5 mln widzów.
- Do 6 stycznia „Władca Pierścieni" zarobił w USA ponad 200 mln dolarów. I tym samym już po 2 tygodniach emisji zyski dwukrotnie przewyższyły koszty produkcji.



Hobbici mają wzrost 12-letnich dzieci, ale ich odporność na magię zadziwia nawet czarodziejów



Podróż czterech Hobbitów do złowrogiej krainy Mordor będzie obfitowała w liczne niebezpieczeństwa

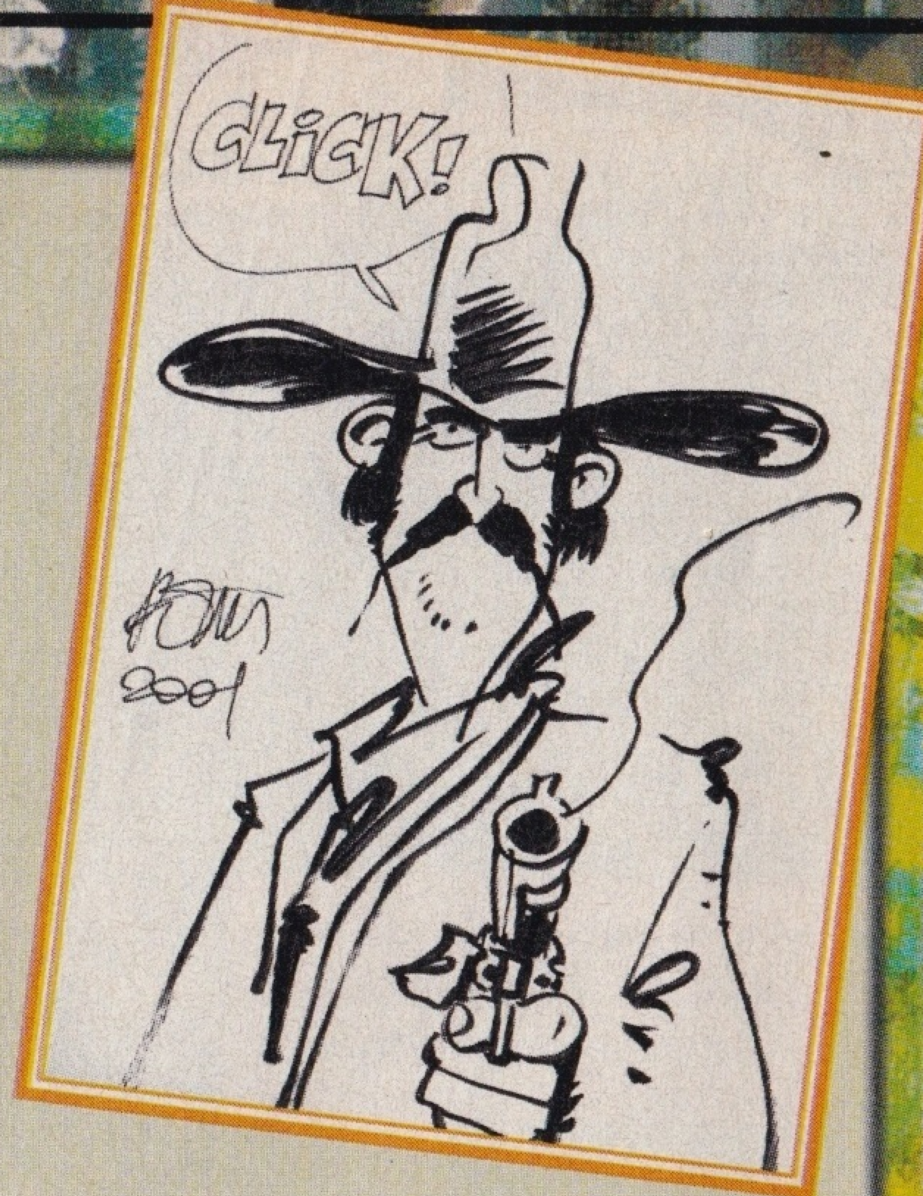


Nazgule, czyli Upiory Pierścienia, były niegdyś potężnymi władcami ludzkich królestw

Tekst: Jacek „Randall" Piekara; Zdjęcia: Warner Bros, New Line Cinema

Rysowałem od zawsze...

Wywiad z G.Rosińskim



Grzegorz Rosiński jest na pewno najbardziej znanym polskim rysownikiem komiksowym, a jednocześnie jednym z najpopularniejszch w Europie. W 1976 roku rozpoczął współpracę ze scenarzystą Jeanem Van Hamme, z którym stworzył kultową serię o przygodach Thorgala Aegirssona. To właśnie Thorgal otworzył mu drzwi do międzynarodowej kariery. Później, wraz z Van Hamme zrobił Szninkla oraz świeżo wydany w Polsce Western.

Współpracował również z innymi scenarzystami: Jeanem Dufaux przy Skardze Utraconych Ziem i z Andre Paulem Duchateau przy Yansie. Jego komiksy cieszą się niesłabnącą popularnością od lat.

CLICK!: Jak rozpoczęła się Pana Przygoda z komiksem? Czy zawsze chciał Pan rysować?

Grzegorz Rosiński: Nie pamiętam. Przypuszczam, że kiedyś zobaczyłem jakąś stronę wyrwaną z komiksu i to mnie wzięło. Sama forma była fantastyczna. Rysowałem od zawsze, najpierw nogi, bo się bałem, że jak zacznę od głowy, nie starczy mi miejsca na nogi. No i rysowałem jakieś historie do własnych tekstów. Oczywiście westerny, które są na CD ROM w sieci FNAC. Ale to są rysunki właściwie z innej epoki, rysowane gdy miałem 12, 14, 15 lat i wcześniej.

CLICK!: Czyli zaczęło się bez żadnego wstrząsu?

GR: Nie, to nie był wstrząs. To po prostu następowało. Jestem przeciw wstrząsom, jestem zwolennikiem ewolucji. Moje całe życie było ewolucją i dalej się rozwija.

CLICK!: Jak się pracuje nad cudzym scenariuszem? Czy to stwarza duże trudności?

GR: Nie, przeciwnie. Jestem ilustratorem. Robiłem dyplom na Akademii Sztuk Pięknych w Warszawie u niezapomnianego Jana Marcina Szancera i zawsze żerowałem na cudzych pomysłach. Robiłem masę ilustracji do książek. Moja praca nad tekstem polega na tym, że biorę tekst i proszę autora, żeby teraz pisał coś innego, nie dzwonił do mnie i nie marudził, a jak sam będę miał problem, to się skontaktuję.

CLICK!: Jak wygląda reakcja scenarzysty na produkt końcowy?

GR: Bardzo pozytywnie. Często go zaskakuję, ale zawsze pozytywnie.

CLICK!: A jak skonstruowany jest scenariusz?

GR: Jeśli wiecie jak wygląda scenariusz do filmu, to scenariusz do komiksu wygląda identycznie. Jest to scenariusz filmowy, tylko że time'ing (czyli tyle, ile trwa sekwencja filmowa) jest zastąpiony wielkością klatek i układem strony. Jean Van Hamme jest specjalistą od kina, dlatego on to wszystko robi językiem filmowym, jest narratorem, a ja jestem reżyserem. Jestem aktorem, dekoratorem, zajmuję się światłem, dźwiękiem. Właściwie reżyseruję mój film mając kompletny scenariusz.



CLICK!: Kiedy Pan przystępuje do pracy nad kolejnym albumem, robi Pan dużo szkiców, czy wszystko na bieżąco?

GR: Jestem z natury leniwy, więc nie myślę długo nad postacią, wolę ją atakować od razu. Ewentualnie robię szybki, mały szkic a potem go rozwijam na papierze, albo po prostu rzeźbię, bo wtedy mam trzeci wymiar. Często szybciej jest wyrzeźbić formę z gliny i mieć ją już ze wszystkich stron niż rysować. Kolekcjonerzy szkiców nie mają ze mnie pożytku.

CLICK!: Czy podczas pracy korzysta Pan ze zdjęć, albumów?

GR: Mam bardzo dużo dokumentacji, ale w zasadzie gdy pracuję, nie mam przed sobą nic. Wczuwam się w epokę i jak jest jakiś określony temat, wiek, system, społeczeństwo, to próbuję się przepoczwarczyć. Nie chcę korzystać z rzeczy już istniejących.

CLICK!: Czy jest coś, co najbardziej lubi Pan rysować?

GR: Materię. Traktuję batalistykę jak liście na drzewie. Zajmuje mi to zresztą mniej więcej tyle samo czasu. Po prostu inna temperatura, przyłożenie piórka do papieru pod innym kątem, inny nacisk tego piórka, dają zupełnie inne efekty. Kwestia prowadzenia ręki i pewnego odczucia, stosunku jaki się ma do obiektu. Ja się zamieniam w taką łąkę i wtedy ona rysuje się sama.

CLICK!: Czyli jest Pan też w pewnym sensie aktorem?

GR: Czasami tak, choć nie w życiu. Gdyby ktoś z boku popatrzył, pomyślałby: wariat. Robię jakieś dziwne grymasy i to jest fajne, bo wtedy osiąga się wiarygodność. Może właśnie przez tę niedoskonałość. Bawi mnie, gdy ludzie mówią, że jestem perfekcjonistą. Ja jestem antyperfekcjonistą. Nie ma nic tak doskonałego, żeby nie mogło być jeszcze bardziej doskonałe.

CLICK!: Czy Thorgal jest modny?

GR: My jesteśmy antymodni i jest to dobre, bo mody się zmieniają, upadają. Natomiast nam nie można zarzucić, że jesteśmy już niemodni, bo nigdy modni nie byliśmy. Na tym polega trwałość. Coś, co jest klasyczne, nie może podlegać tym kryteriom. Natomiast akceptuję i cenię modę jako zjawisko kulturowe, jako to, co jest nieuniknione i to, co zawsze było, bo inaczej bylibyśmy nienormalnym społeczeństwem. Ja jestem za normalnością.

CLICK!: Czy wyobraża Pan sobie Thorgala jako bohatera gry komputerowej?

GR: Będzie nim w przyszłym roku. Pracuje nad tym firma CRYO, są zresztą ze mną w stałym kontakcie. Niedawno dostałem nowe propozycje, szkice różnych postaci do akceptacji. Będzie to gra przygodowa. Świetny scenariusz, trochę nowych postaci. Myślę, że będzie utrzymana w duchu Thorgala, zresztą bardziej ciekawa, bo tam się dużo biją, ale sam Thorgal, zgodnie z jego ideami i moralnością nikogo nie zabija.

CLICK!: A czy Pan ma swoją ulubioną grę komputerową?

GR: Jedyna gra w jaką gram to Age of Empires. Nikt tu nikogo nie pogania, można się zastanowić, przy okazji świetna animacja.

CLICK!: Jaką rolę w pana pracy odgrywa komputer?

GR: Jest to narzędzie, które służy mi głównie do pisania tekstów, do robienia dymków, skraca czas. Teraz już mam kilka krojów czcionek, które sobie opracowałem. Poza tym, na komputerze robię czasem nawet jakieś fakturki. Znajdujemy się we wnętrzu bliskowschodniego pałacu, wytapetowanego dywanami. I ja miałbym te wszystkie wzory narysować w perspektywie? Nie, biorę gotowe wzory, wrzucam perspektywę przez Photoshop i wklejam. W albumie Arachnea jest dużo pajęczyn. Narysowałem dwie, trzy pajęczyny, potem je odwróciłem, zmniejszyłem, powiększyłem i naplułem nimi wszędzie na rysunku.

Tak samo z pająkami. Jak rysuję pejzaż, to się nad nim nie zastanawiam. Gdybym zaczął się zastanawiać, to by wszystko było za bardzo zorganizowane. Staram się raczej najpierw dezorganizować. Taka jest kolejność. Najpierw wykazać przypadki, potem zaczynam to wszystko skupiać i komputer mi do tego służy. Służy też do tracenia czasu.

CLICK!: A internet?

GR: To jest bardzo dobre. Gdy czegoś szukam, to sobie klikam i od razu wypluwa mi tysiące obrazków. Mam dostęp do znakomitej dokumentacji i to ogromnie pomaga.

CLICK!: Czy jest coś, co chciałby Pan jeszcze narysować. Jakieś własne projekty?

GR: Aktualnie mam sporo propozycji scenariuszowych i staram się wybrać ten, który rzeczywiście mi odpowiada. Mam pewien scenariusz, projekt czegoś świetnego, który będę robił za jakiś rok. Nie dla dzieci!

CLICK!: Kto jest Pana recenzentem? Czy pańskie dzieci maja jakiś wpływ na pana pracę?

GR: Tak, konsultuję się z moimi dziećmi. Jeśli chodzi o grafikę, to z moim synem, który jest grafikiem, ale również z moimi córkami. Oni wychowali się na komiksach.

CLICK!: Czy zaczynając Thorgala, myślał Pan o jakimś konkretnym typie odbiorcy i czy to się teraz zmieniło?

GR: Zrozumiałem fenomen czytelników Thorgala, który teraz mają po trzydzieści lat, a zaczynali go czytać jako nastolatki. Oni się rozwijają, a moim jedynym zadaniem jest się nie zmieniać. Jeśli ktoś zbiera Thorgala, robi to dla dzieci, a później wnuków.

CLICK!: Jak często przyjeżdża Pan do Polski?

GR: Jak jestem potrzebny. Gdy mnie Click! zaprosił, przyjechałem! Dla mnie czytelnik to nie byle kto, to jest w zasadzie mój cel życia. Mój cel istnienia i pracy. Natomiast nigdy nie interesowała mnie krytyka. Nie, żebym ich lekceważył. Na Zachodzie wszyscy są zgodni: jeszcze jeden świetny album i tyle. Natomiast w Polsce dowiaduję się rzeczy szalenie istotnych, bo jest to autentyczna krytyka. Dlatego przyznaję, że krytyka i publiczność w Polsce jest bardziej inteligentna niż na Zachodzie.

Garść informacji

Grzegorz Rosiński debiutował w komiksie rysując przygody kapitana Żbika, dzielnego oficera milicji. Później były m.in. seria „Pilot śmigłowca”, fantastyczna „Najdłuższa podróż” (drukowana w magazynie Relax), kilka zeszytów o historii Polski. Po kilku latach wysyłania pocztą plansz z przygodami Thorgala, w 1981 roku przeniósł się na stałe na Zachód. Teraz, wraz z rodziną mieszka w Szwajcarii.

Thorgal miał również zaistnieć na srebrnym ekranie, jako film animowany. Powstał projekt dwudziestosześcio odcinkowego serialu, przy którym początkowo intensywnie współpracował również Rosiński. Później producenci zrezygnowali ze współpracy z autorem. Sam serial okazał się klapą. Pozostaje mieć nadzieję, że ktoś jeszcze podejmie próbę przeniesienia przygód dzielnego wojownika na ekrany kin lub TV...

THORGAL

Kim jest Thorgal? O co walczy? Kogo kocha, a kogo nienawidzi? Przeczytajcie artykuł, a się dowiecie





Miliony lat temu lud ziemskiego pochodzenia znalazł schronienie wśród gwiazd. Po latach grupa ludzi postanowiła jednak wrócić na Ziemię w poszukiwaniu nowych źródeł energii. W czasie podróży, na statku kosmicznym wybuchł konflikt pomiędzy dowódcą Xargosem i jego zastępcą Varthem, młodym inżynierem, który był narzeczonym córki Xargosa- Haynee, także biorącej udział w wyprawie.

Pomysł podania się za żywych bogów na Ziemi i w ten sposób ponownego jej zdobycia, wydawał się staremu dowódcy niedopuszczalny. W wyniku pojedynku Xargos opuścił załogę i na pokładzie małego wahadłowca zdołał dotrzeć na Ziemię. Statek kosmiczny pod dowództwem Vertha wylądował w skutek błędu nawigacyjnego na lodowej wyspie na Północy. Uległ jednak uszkodzeniu. Część załogi próbowała wydostać się z wyspy na pokładzie małego statku i wtedy, podczas burzy, Haynee urodziła syna. Dziecko włożono do kapsuły ratunkowej i powierzono morzu, przeczuwając rychłą klęskę łodzi. I rzeczywiście, statek wkrótce zatonął. Jednak noworodka znaleźli i przygarnęli Wikingowie - wojowniczy lud z Północy.



Na cześć ich bogów chłopiec został nazwany Thorgal Aegirsson, jak Thor i Aegir.

Tak rozpoczynają się losy jednej z najsłynniejszych w Polsce postaci komiksowej. Thorgal jest dziełem dwóch wybitnych artystów: scenarzysty Jeana Van Hamme'a i rysownika Grzegorza Rosińskiego. **W tej chwili na rynku wydawniczym mamy dwadzieścia pięć odcinków z przygodami dzielnego bohatera, rysowanych już od 23 lat!**

Thorgal jest człowiekiem mężnym i sprawiedliwym, przy tym doskonałym wojownikiem i łucznikiem. Nie pragnie jednak walczyć, nie kuszą go wojenne zdobycze, brzydzi się bezmyślną przemocą. Walczy tylko w obronie własnej lub swoich bliskich. Marzy o odnalezieniu spokoju z dala od okrucieństwa ludzi.



Już jako chłopiec, Thorgal chciał poznać tajemnicę swojego pochodzenia. Spotkał się ze swoim dziadkiem - Xargosem, który wyjawił mu sekret jego pochodzenia, a zaraz potem wymazał z jego pamięci wszystkie ślady przeszłości, które mogłyby mu utrudnić życie pośród zwykłych ludzi. Niestety, wraz ze wspomnieniami, nie opuściło Thorgala jego nieziemskie przeznaczenie, które wciąż zmusza go do walki i niebezpieczeństw, gdy on sam pragnie tylko spokoju. Najukochańszymi towarzyszami życia Thorgala jest, zesłana mu przez boginię Friggię, księżniczka Wikingów - Aaricia i dwójka dzieci o niezwykłych umiejętnościach: Jolan (ma silne zdolności telepatyczne) i Louve (umie rozmawiać ze zwierzętami). Ich szczęście rodzinne, którego wciąż tak bardzo pragną, jest jednak wciąż narażane na próby...



Ze względu na bezpieczeństwo rodziny, Thorgal postanawia wyruszyć w obce krainy i wędrować dopóty, dopóki bogowie o nim nie zapomną. **Aby odmienić swoje przeznaczenie, dociera do niewidzialnej fortecy, gdzie dokonuje tragicznej w konsekwencjach wymiany: za usunięcie swojego imienia z pamięci bogów ,Thorgal oddaje im swoją własną, nie przeczuwając, że utraci wraz z nią wszystkie, nawet najdrobniejsze wspomnienia.** Tę sytuację wykorzystuje Kriss de Valnor, który czyni z pozbawionego pamięci człowieka okrutnego pirata, mordercę i rabusia Shaigana Bezlitosnego. Ile czasu minie zanim odnajdzie on swoją osobowość i naprawi krzywdy wyrządzone własnej rodzinie?

Niezależnie od czasu i poświęcenia, Thorgal będzie jednak za wszelką cenę dążył do szczęścia gdzieś, gdzie zło i ludzka nienawiść go nie dosięgną.Czy mu się to uda? Zobaczymy, gdyż twórcy zapowiadają właśnie kolejny album z przygodami tego niezwykłego bohatera.

Jednym zdaniem

AMD vs Intel – cz. XXX

Również w tym roku będziemy świadkami pojedynku największych producentów procesorów. AMD już teraz zapowiada, że wkrótce przedstawi nowego Durona 1.3 GHz, a przecież nie tak dawno mieliśmy premierę Athlona XP 2000+!

Gadżety do śmieci...

Ktoś nie słyszał o takich wynalazkach jak łączące się z Internetem lodówki i pralki, czy też „ubierane" komputery? Jak pokazuje praktyka, wszystkie te gadżety szybko kończą swój żywot, gdyż... większość potencjalnych ich użytkowników nie ma zamiaru korzystać z tych dziwadeł. Czyżbyśmy więc sami hamowali pcstęp?

Polimery zamiast krzemu

Firma Intel pracuje nad układami scalonymi, w których polimery zastąpią krzem. Jakie będą zalety nowej technologii? Przede wszystkim, pełne wykorzystanie trójwymiarowych struktur, uzyskanych przez nałożenie tysięcy warstw polimerów. Poza tym, wprowadzona zostanie prostota procesu technologicznego.

Po prostu Siemens

Niedawno niemiecka firma Siemens wprowadziła na rynek telefon komórkowy oznaczony symbolem C45. Do opisu aparatu wracać nie będę (robiliśmy to całkiem niedawno), ciekawym natomiast jest fakt, że w wielu państwach wprowadzenie aparatu na rynek poprzedzone było specjalną kampanią promocyjną. Zasady promocji były proste: pierwsze 200 osób, które wypełniły ankietę na polskiej stronie producenta, otrzymało do testów model C45. W skład zestawu wchodził aparat z niezbędnym oprzyrządowaniem, kompletna dokumentacja telefonu, poradnik testera ze specjalnym kodem umożliwiającym dostęp do strony internetowej oraz ankietę, po której odesłaniu można było otrzymać telefon na własność. Dodatkowo, pierwsze kilkanaście osób, które odesłały poprawnie wypełnioną ankietę, otrzymywało zestaw akcesoriów. Telefon Siemens C45 można kupić za około 1000 zł.

GeForce 4 niewypałem?

Zacięta walka na rynku procesorów graficznych nadal trwa. Póki co, palmę pierwszeństwa nadal dzierży dumnie i zasłużenie nVidia, ale sen z powiek skutecznie spędza jej ATI ze swoimi kośćmi o nazwie Radeon. Już niedługo może się okazać, że pozycję lidera na rynku przejmie właśnie ATI! Przełożona przez nVidię na wcześniejszy termin premiera układu GeForce 4 (NV25 i NV17) może na nic się nie zdać, ponieważ zapowiadane przez ATI układy R300 z rodziny Radeon w testach okazały się zdecydowanie szybsze, bardziej wydajne i co najważniejsze... są tańsze od najnowszego dziecka nVidii. Pełna kompatybilność z bibliotekami DirectX 9 i kontakty firmy z producentami kart mogą raz na zawsze pogrzebać sukces dotychczasowego lidera. W końcu coś się dzieje!

Nokia – nowe pomysły

Siedemnastego grudnia odbyła się oficjalna polska premiera nowych produktów fińskiego producenta. Wsród nowości znalazły się dwa telefony oznaczone symbolami 5510 oraz 8310 (opisywane u nas całkiem niedawno), a także cyfrowy odtwarzacz plików muzycznych Nokia Music Player. Wszystkie trzy produkty są już w sprzedaży, a ich sugerowane ceny przedstawiają się następująco:



Nokia 5510 – 1520-1600zł
(w zależności od miejsca zakupu)
Nokia 8310 – 2190-2290zł (j.w.)
Nokia Music Player – 999zł

Dobra wiadomość dla wszystkich członków Nokia Club! Wszystkie powyższe produkty można kupić z atrakcyjną zniżką. Więcej szczegółów znajdziesz na stronie producenta oraz stronie klubowej.

http://www.nokia.com.pl
http://www.nokia.com.pl/clubnokia

Nokia Music Player to cyfrowy odtwarzacz muzycznych plików zapisanych w formacie MP3 i AAC. Urządzenie to cechuje się bardzo niewielkimi rozmiarami oraz stylowym wzornictwem. W odtwarzaczu standardowo zamontowano kartę pamięci o pojemności 32 MB, co nie jest może szczytem osiągnięć na tym polu, ale na szczęście jest możliwość włożenia karty o większej pojemności, np. 64MB, co powinno pozwolić na zapisanie ok. 12-15 ścieżek muzycznych, a następnie odtwarzanie ich z jakością płyty CD. Szkoda, że 64MB karta pamięci nie została zaimplementowana od razu. Może zaciekawić fakt, że Nokia Music Player posiada także radio FM oraz zestaw słuchawkowy, który współpracuje z telefonami oznaczonymi symbolami 3310, 3330, 8210, 8250 i 8850. W praktyce urządzenie sprawuje się bardzo dobrze. Jakość dźwięku, zarówno z plików, radia jak i zestawu słuchawkowego, jest bardzo wysoka, a urządzenie bardzo łatwe i wygodne w obsłudze. W pudełku ze sprzętem, poza samym odtwarzaczem, znajduje się także komplet dobrych słuchawek, oprogramowanie umożliwiające kopiowanie plików z komputera do urządzenia oraz kabel USB, przez który pliki te zostaną przetransferowane. Jeśli planujesz zakup odtwarzacza MP3, rozważ propozycję Nokii, doliczając sobie do zakupów koszt karty rozszerzającej pamięć. Poza stosunkowo wysoką ceną, mała objętościowo karta pamięci to jedyny poważny mankament tego urządzenia.



TWIN TURBO 2 DELUXE FORCE FEEDBACK

Kolejna nowość na rynku alternatywnych kontrolerów do gier w ofercie firmy Manta Multimedia. Tym razem bliźniaczo podobna do opisywanej w poprzednim numerze kierownica o nazwie TWIN TURBO 2 DELUXE FORCE FEEDBACK wyposażona została w system wstrząsów z prawdziwego zdarzenia (a nie system bazujący na podłączeniu do karty dźwiękowej. Kontroler nadaje się zarówno do komputerów klasy PC, jak i konsol firmy Sony – PSOne i PS2, dzięki dołączonej do zestawu przejściówce. Sam wygląd i ergonomiczność jest identyczna ze wszystkimi modelami z tej serii, czyli... nie najlepsza. Również jakość wykonania pozostawia wiele do życzenia. Na plus zaliczyć można jednak trzy wyśmienite tryby własnoręcznie programowanych przycisków i całkiem dobrej jakości Force Feedback. Niewygórowana cena, prostota obsługi i instalacji sprawią, że każdy fanatyk komputerowych wyścigów powinien być zadowolony. Niestety, posiadacze Windows XP będą się czuli zawiedzeni. Póki co, kierownica nie uruchamia się na tym systemie i nie zanosi się na to...



Sony Ericsson Mobile Communications

Sony i Ericsson, dwa giganty produkujące telefony komórkowe, połączyły się i już przedstawiły nowe telefony komórkowe, które są dostępne na naszym rynku. Pierwszym jest bardzo interesujący model T68. Telefon ten charakteryzuje się bardzo niewielkimi rozmiarami oraz intrygującym designem (popatrzcie na zdjęcia). Warto zwrócić szczególną uwagę na kolorowy wyświetlacz, który na naszym rynku jest nie lada przełomem. Przyglądając się jego właściwościom technicznym, zauważymy, że jest to telefon trzysystemowy, a ponadto posiada takie funkcje jak GPRS, Bluetooth, a także możliwość wysyłania rozszerzonych wiadomości tekstowych EMS*. Telefon ten posiada także kilka użytecznych funkcji dla ludzi bardzo zapracowanych – kalendarz i rozbudowana książka adresowa czasem mogą uratować sytuację. Gdy telefon znajduje się w stanie czuwania, możemy ustawić kolorowy wygaszacz ekranu w formie rysunku. Model T68 to telefon z górnej półki. Jego cena wynosi około 2200 zł.



*EMS – Enhanced Messaging Service – nowa wersja popularnych SMS-ów, umożliwiająca dołączanie do wysyłanego tekstu obrazków, dźwięków itp.

Nieco uboższy, ale równie atrakcyjny, jest telefon oznaczony symbolem T65. Pod względem rozmiarów i wyglądu nie ustępuje swojemu bardziej zaawansowanemu bratu. Jest bardzo wygodny w użyciu i przeznaczony, przede wszystkim, dla mobilnych internautów, którzy za pośrednictwem jednego przycisku będą mogli skorzystać z Sieci za pośrednictwem GPRS-u. Ponadto możemy sobie poEMSować, a dzięki wbudowanemu edytorowi grafiki zrobić swoje własne rysunki. Telefon zawiera także cztery gry, kalendarz, funkcje mobilnego chatowania oraz obrazkową książkę telefoniczną, umożliwiającą przypisanie wbudowanych, narysowanych, otrzymanych EMS-em lub ściągniętych z Internetu grafik do poszczególnych dzwoniących osób. Jak widać, poza swoimi funkcjami dzwoniącymi, model T65 jest telefonem przeznaczonym głównie dla ludzi młodych i aktywnych, którym terminal ma służyć także do zabawy. Jeśli dobrze poszukasz, znajdziesz T65 już za 1500-1800zł.



Głośniki od TDK

http://www.tdk.pl

Firma TDK kojarzona jest głównie z produkcją nośników danych. Wszyscy mamy w domu kasety i płyty tej renomowanej firmy. Niedawno TDK rozszerzyła swoją ofertę o inne urządzenia. Japońscy inżynierowie opracowali stereofoniczne systemy głośnikowe, współpracujące z pecetami i konsolami. Nowe produkty oznaczone są symbolami Xs-iv S60 i S80, a różnią się głównie mocą muzyczną. Zestaw słabszy osiąga moc 60W, natomiast jego większy brat – 80W, czyli już całkiem sporo. Jeśli te liczby nie są podane na wyrost, to będzie można z pomocą tych maleństw narobić całkiem sporo hałasu. W skład zestawu wchodzą dwa głośniki wysokotonowe i jeden niskotonowy (subwoofer).

Wizualnie zestawy prezentują się bardzo atrakcyjnie i zdecydowanie wyróżniają się spośród reszty podobnych produktów. Szczególną uwagę zwraca głośnik niskotonowy, który z wyglądu przypomina miniaturowy tunel.

Głównym osiągnięciem inżynierów z TDK jest przełomowa ich zdaniem technologia przetwarzania dźwięku, kryjąca się pod tajemniczą nazwą NXT SurfaceSound. Jak zapewniają konstruktorzy, dzięki temu systemowi znacznie wzbogacone zostaną efekty stereofoniczne oraz pogłębi się przestrzeń emitowanego dźwięku. Będzie ona porównywalna z jakością, jaką można uzyskać z prawdziwego zestawu Hi-Fi.

Zapowiedzi przedstawiają się obiecująco, a na szczegóły i wrażenie odsłuchowe trzeba jeszcze poczekać.

Na razie głośników nie można kupić w Polsce, ale gdy tylko się pojawią, napiszemy o nich coś więcej. Szczególnie ciekawi jesteśmy cen. W Europie zachodniej urządzenia te kosztują odpowiednio 49 (około 190 zł) i 83 (około 330 zł) dolary, czyli niemało. Więcej informacji na stronie.



Niebieski Ząb Ericssona

http://www.ericsson.pl

Niedawno wybrałem się z wizytą do polskiej siedziby szwedzkiego producenta w poszukiwaniu nowości, które wprowadził do sprzedaży. Wyszedłem z bezprzewodowym zestawem słuchawkowym, oznaczonym symbolem HBH-10. Urządzenie ma postać pojedynczej słuchawki z mikrofonem osadzonym na pałąku, który za pośrednictwem specjalnego uchwytu montujemy na uchu. Całość z wyglądu przypomina coś, co stosowane jest przez panie w telefonicznych biurach obsługi klienta. Jest stosunkowo wygodne, choć po kilku godzinach można poczuć się lekko zmęczonym. Nieco-dzienny, futurystyczny wygląd sprawia, że ludzie na ulicy na widok tego typu zabawek nerwowo się przyglądają. Aż strach pomyśleć, co będzie, gdy do powszechnego użycia wejdą pierwsze terminale trzeciej generacji. Powracając do urządzenia, powiem, że do bezprzewodowej komunikacji z nadajnikiem (w tej roli telefon komórkowy Ericsson R520m), odbiornik sygnału wykorzystuje radiową technologię Bluetooth.



Niebieski ząb teoretycznie zezwala na bezprzewodową komunikację urządzeniom oddalonym od siebie do 10m (w przyszłości ma to być 100m) z prędkością przesyłu do 1Mb/s. W praktyce udało mi się oddalić od telefonu na odległość 6m i nadal dobrze słyszałem swojego rozmówcę. Warto zwrócić uwagę, że jakość dźwięku była bardzo dobra, a od nadajnika oddzielały mnie dwie grube ściany. W przypadku HBH-10 nie ma to większego znaczenia, gdyż telefon komórkowy i tak prawdopodobnie trzymać będziemy w kieszeni. HBH-10 to innowacyjny produkt, otwierający nowy rozdział w dziedzinie komunikacji bezprzewodowej. Jeszcze za wcześnie twierdzić, czy Bluetooth stanie się standardem przyszłości, warto jednak zwrócić uwagę, że w najbliższych planach Nokii także znajduje się wyspecjalizowany bezprzewodowy zestaw słuchawkowy (w postaci dwóch, malutkich, oddzielnych słuchawek), a Logitech planuje już w tym roku wypuścić na rynek pierwsze kontrolery do gier, oparte o tę technologię.

Tekst: Michał „Krooger" Cichy; Marek Lenarcik; Zdjęcia: Nokia, Ericsson, TDK, Manta Multimedia

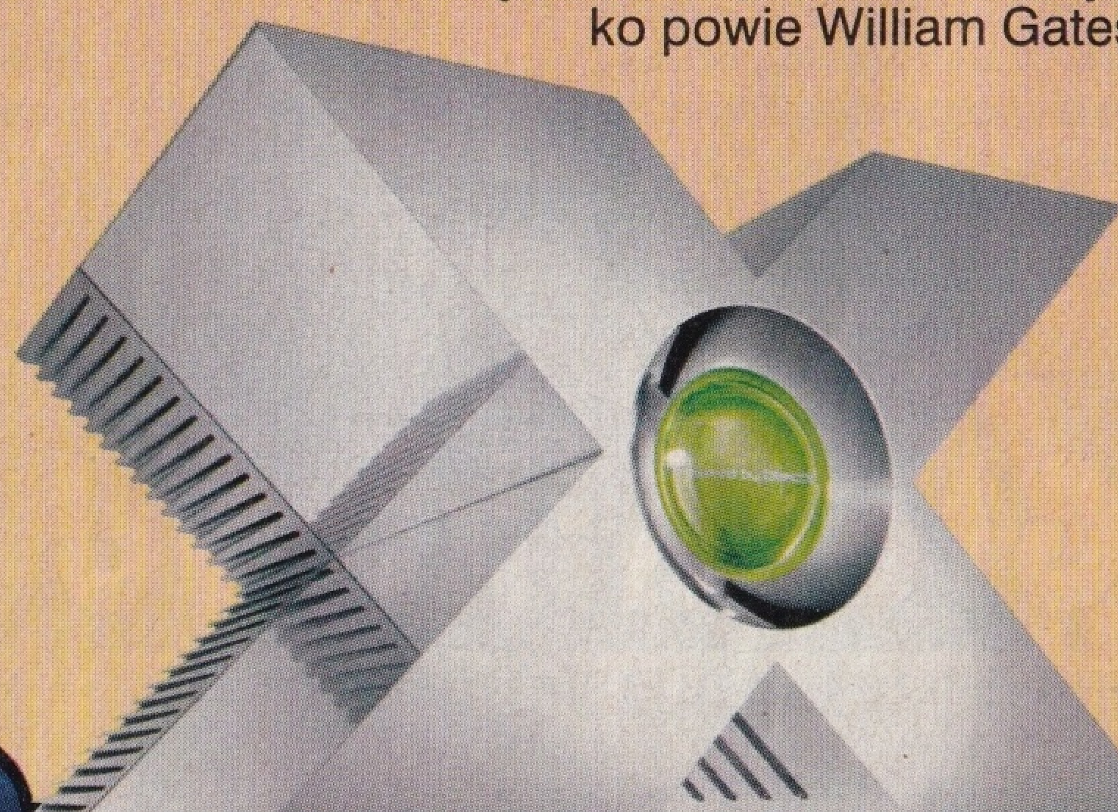
Głośniki Manty

Jak wiadomo, oferta akcesoriów multimedialnych firmy Manta Multimedia jest nad wyraz bogata. Ostatnio nasza redakcja została zaszczycona zestawem głośników o bardzo groźnie brzmiących nazwach MM600 i MM450. Pierwszy, lepiej wyposażony zestaw, składa się ze średnich rozmiarów głośnika niskotonowego z wbudowanym bass-reflexem (tzw. subwoofera, tutaj z wentylacją) i czterech głośników odpowiedzialnych za przenoszenie pozostałych częstotliwości dźwięków, czyli tonów średnich i wysokich (tzw. satelitki). Moc deklarowana na pudełku, czyli 600 Watt, to standardowy chwyt reklamowy, który z realiami nie ma wiele wspólnego. Mimo to, można czerpać nieco radości z MM600. Rozdzielone na cztery kanały głośniki: przód-tył, lewy-prawy, sprawiają przyjemne wrażenie i każda karta wyposażona w system SURROUND zostanie bez wątpienia wykorzystana w stu procentach! Niestety... zestaw ma kilka poważnych wad. Tylne ścianki głośników satelitarnych są wypukłe i wychodzą z nich kable, co uniemożliwia stabilne zawieszenie ich na ścianie (można je na szczęście bezstresowo postawić na jakimś podłożu). Dodatkowo „satelitki" nie nadają się dla fanów słuchania głośnej muzyki, po podkręceniu pokrętła VOLUME słychać gigantyczne przesterowanie! Trzeba mieć w komputerze wbudowany bardzo dobry systemowy equalizer, żeby myśleć o jakichkolwiek dźwiękowych fajerwerkach. Głośnikom brak wejścia na słuchawki, co dyskwalifikuje MM600 w oczach „nocnych" graczy. Trzeba jednak zaznaczyć, że mimo tych usterek za niezbyt wygórowaną cenę można mieć całkiem przyzwoity dźwięk surround z subwooferem.

Zestaw MM450 posiada nieco mniej zaawansowaną budowę i nie przypadł redakcji do gustu. Kiepskiej jakości subwoofer zbudowany ze zwykłego głośnika i dwie takie same satelity, co w MM600, nie zadowolą niestety wymagających „melomanów".

Kłopoty X-Boxa

Już w dniu premiery Microsoft odnotował kilka wpadek z nową konsolą, wystawiając tym samym zaufanie swoich potencjalnych klientów na próbę. Jednemu z mieszkańców Chicago konsola od razu się zepsuła! Pechowy miłośnik Microsoftu na wymianę czekał... cały miesiąc! Żeby było śmieszniej, kilka dni po uruchomieniu sprzedaży X-Boxa, w Internecie pojawiła się cała masa zdjęć „bebechów" nowej konsoli i szereg nieścisłości co do jej specyfikacji sprzętowej. Pierwszej pomyłki dokonano przy montażu twardego dysku – w niektórych egzemplarzach jest on większy o 2GB! (co za hojność giganta z Redmont). In minus trzeba natomiast odnotować fakt, że w znacznej partii czarnych skrzynek zamiast deklarowanego procesora Intel Pentium III 733 MHz zainstalowano ten sam z wolniejszym zegarem 600 MHz! Dodatkowo istnieje podejrzenie, że procesory główne w konsolach to podkręcone Celerony! Ciekawe, co na to wszystko powie William Gates?

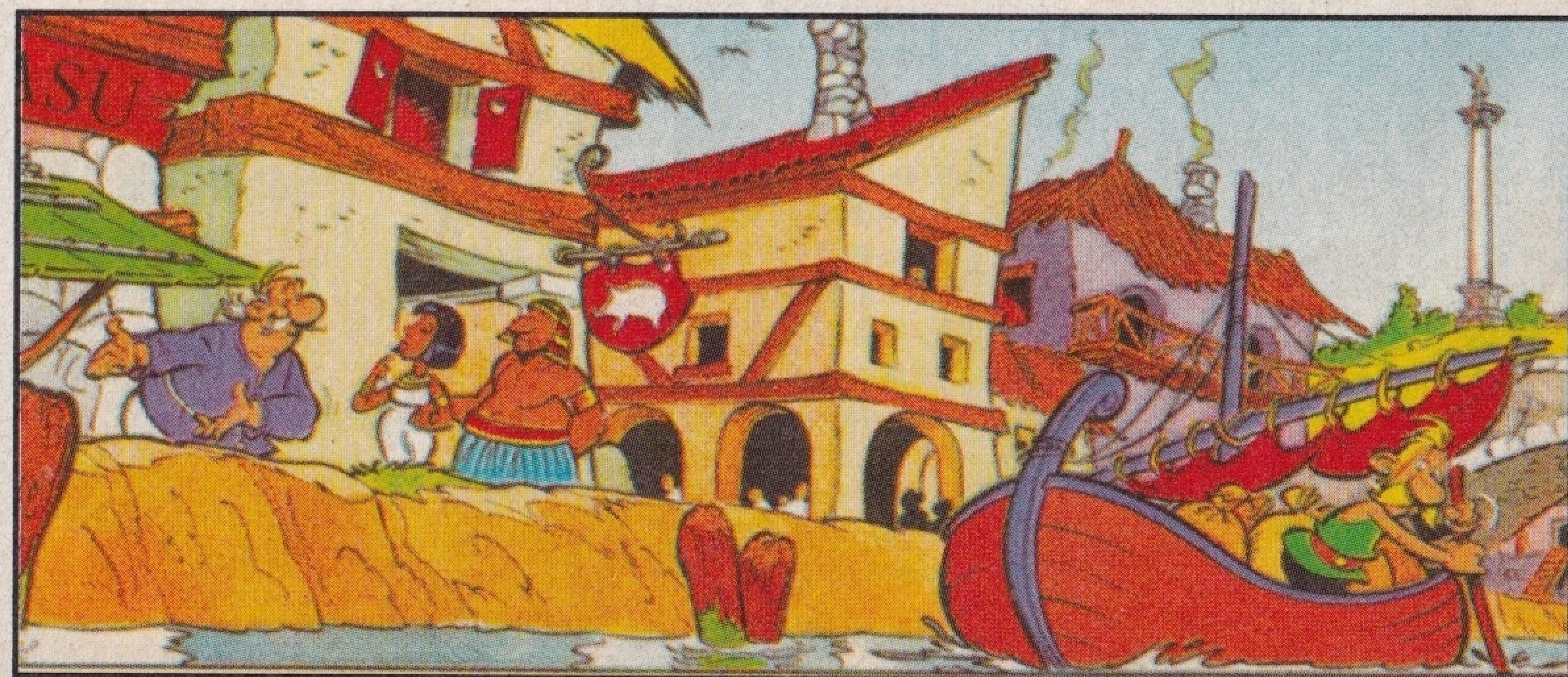


Tekst: Michał „Krooger" Cichy; Zdjęcia: Manta Multimedia, Microsoft

Asteriks

Dzięki przygodom dzielnego Gala Asterixa i jego kompana Obelixa prawie cały świat poznał wyrażenie „ale głupi ci Rzymianie", które to Anglicy wymawiają „these Romans are crazy !", Hiszpanie „!!! estan locos estos Romanos !!!", po fińsku zabrzmi to „hulluja nuo roomalaiset!", a po czesku „ti rimani jsou ale blazni!". ***Asteriks i Latraviata*** to długo oczekiwany, 31 tom z serii o Asteriksie. Jego premierę poprzedziła jedna z największych w historii komiksu akcji promocyjnych. Nowy odcinek jest nie lada atrakcją, zawiera masę informacji o dwóch walecznych Galach. Dowiadujemy się, że urodziny mają tego samego dnia, poznajemy ich straszne mamusie i niestroniących od antałka tatusiów, a także skąd się wzięła idea nagrody Cezara, przyznawanego przez Francuską Akademię Filmową. Tytułowa Latraviata jest rzymską aktorką dramatyczną. Otrzymuje misję specjalną: musi odzyskać hełm i miecz Pompejusza, które przez przypadek wpadły w ręce Asteriksa i Obeliksa. Oprócz tego wszystko, co najlepsze w dobrej komedii: pościgi, bijatyki, piękne kobiety i... ale głupi ci Rzymianie!!!

P.S: Po chińsku brzmi to: „Zhexie Luomaren zen guai!"



Tekst: Marcin Kułakowski

IMPERATORKI



Wirtualna Polska już po raz drugi organizuje konkurs na najlepsze gry komputerowe

Zdecydyj, komu przyznać Imperatorka!

Wirtualne Imperium Gier już po raz drugi organizuje konkurs na najlepsze gry minionego roku. Zwycięzcom zostaną wręczone Imperatorki – statuetki wykonane specjalnie na tę okazję. CLICK! został wyłącznym patronem prasowym tej imprezy.

Uznaliśmy, że dotychczasowy podział gier na RPG, RTS, przygodówki itp. coraz mniej pasuje do nowych tytułów, które często łączą w sobie dwa lub więcej gatunków. Właśnie z tego powodu postanowiliśmy utworzyć nasze własne kategorie, które będą aktualne także w następnych edycjach konkursu. W tym roku przyznamy Imperatorki w czterech następujących kategoriach:

1. Gra roku 2001
2. Najbardziej innowacyjna gra
3. Najbardziej grywalna gra
4. Najlepsze polskie wydanie gry (czyli poziom lokalizacji, jakość opakowania, instrukcji, ew. gadżety dołączone do gry)

Na podstawie głosów specjalistów z branży w każdej z powyższych kategorii przyznaliśmy po 5 nominacji. Do grupy naszych „speców" zaliczamy zarówno przedstawicieli 0mediów branżowych, jak i dystrybutorów gier. Jednak Ci drudzy nie mogli głosować na własne produkty.

Oto nasi specjaliści:
Smuggler (CD Action)
Piotr Moskal (Click!)
Alex Uchański (Play, Komputer Świat Gry)
Robert Kowalski (Wirtualne Imperium Gier)
Michał Zacharzewski (CD Projekt)
Anna Kamińska (IM Group)
Katarzyna Szlendak (LEM)
Paweł Jagóra (Lemon Interactive)
Jacek Gadzinowski (Play It)
Krzysztof Marcinkiewicz (Techland)

Zachęcamy Was do głosowania w Internecie – pod adresem www.gry.wp.pl znajduje się specjalna strona konkursowa. Będzie ona czynna do 19 marca. Jeśli natomiast nie masz dostępu do Sieci, możesz wysyłać kartkę pocztową z dołączonym kuponem konkursowym (patrz róg tej strony) na adres:

Wirtualna Polska
Wirtualne Imperium Gier
ul. Kierbedzia 4 pok. 24
00-728 Warszawa

Czekamy na Wasze głosy!!!

Ogłoszenie wyników oraz wręczenie statuetek odbędzie się 22 marca w siedzibie Wirtualnej Polski. Relację z rozstrzygnięcia konkursu zamieścimy w 5/02 numerze CLICKA!. Pojawi się ona także w telewizji HYPER.

Wśród osób biorących udział w konkursie rozlosujemy bardzo atrakcyjne nagrody, ufundowane naszych sponsorów. Będą to m.in. karta dźwiękowa Sound Blaster Audigy Platinum, karta graficzna 3D Blaster GeForce2 Titanum, głośniki 5.1 Creative Inspire 5.1 5300, 2 kamery Creative PC Cam 300, 10 plecaków firmowych ufundowancych przez Creative Labs oraz 30 gier komputerowych wydanych przez IM Group.

Oto nominacje zgłoszone przez naszych specjalistów:

1. Gra roku 2001
Aliens vs. Predator 2 – polski dystrybutor Play It
Arcanum – polski dystrybutor Play It
Black & White – polski dystrybutor Im Group
Max Payne – polski dystrybutor Play It
Operation Flashpoint – polski dystrybutor Im Group

2. Najbardziej innowacyjna gra
Black & White
Max Payne
Operation Flashpoint
Red Faction – polski dystrybutor LEM
Rally Trophy – polski dystrybutor CD Projekt

3. Najbardziej grywalna gra
Black & White
Commandos 2 – polski dystrybutor IM Group
Max Payne
Operation Flashpoint
Pet Racer – polski dystrybutor Techland

4. Najlepsze polskie wydanie gry
Arcanum
Fallout Tactics – polski dystrybutor Play It
Max Payne
Tropico – polski dystrybutor Play It
Twierdza – polski dystrybutor Play It

PATRONI MEDIALNI

CLICK!



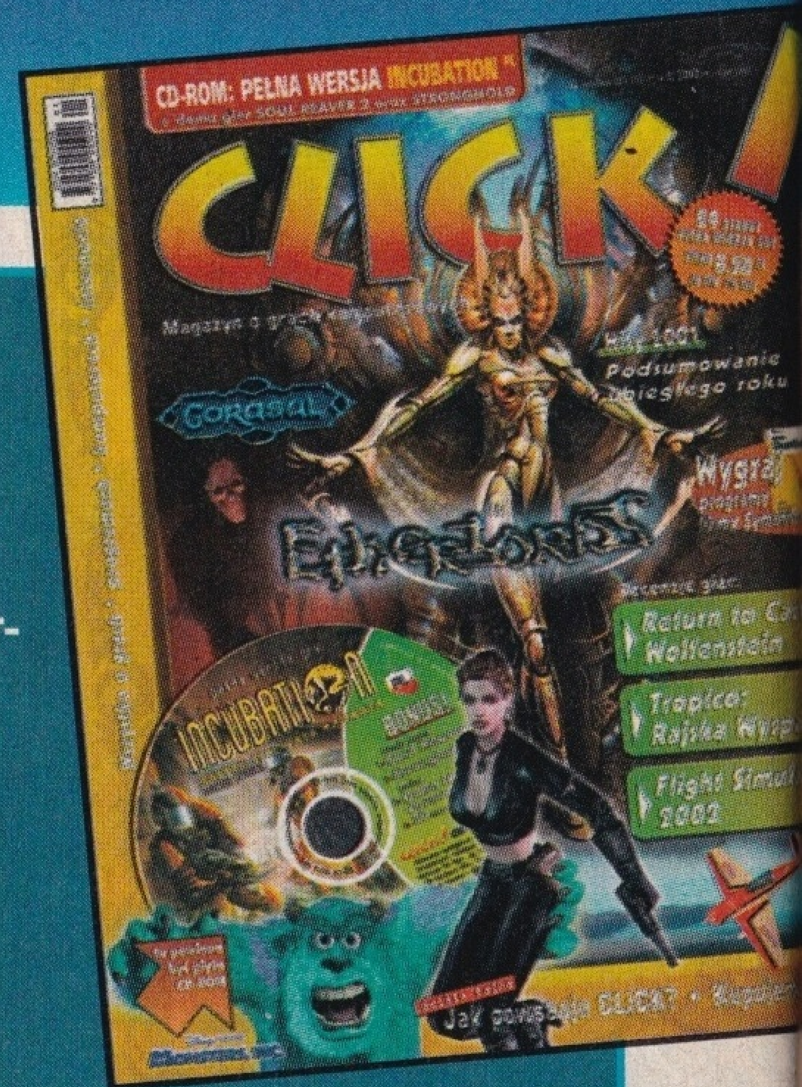


SPONSORZY NGRÓD





IMPERATORKI 2001
KUPON KONKURSOWY
CLICK!



Wymagania sprzętowe w grach

Uwaga! Przypominamy, że w naszej tabelce z oceną gry zamieszczamy informacje dotyczące zalecanych wymagań sprzętowych – czyli takich, które według producenta zapewnią prawidłowe i płynne działanie gry. Nie podajemy wymagań minimalnych! Z naszego doświadczenia wynika, że nie ma to większego sensu – później otrzymujemy listy z pretensjami, że mimo spełnionych wymagań gra „skacze" lub działa w niższej rozdzielczości.

Jaka jesteś, Cywilizacjo III

Piszę do was, ponieważ mam małe wątpliwości co do recenzji Cywilizacji III. W pierwszych wrażeniach napisaliście, że gra nie wnosi nic nowego do cyklu, oprócz paru nowych opcji dyplomatycznych i kilku kosmetycznych zmian. Myślę sobie: „pewnie kaszana jakich mało". Patrzę, a tu w następnym numerze ocena 5/6. Moje zdziwienie nie miało granic. Coś mi tu śmierdzi, i nawet wiem co, kasa od producenta! Tylko nie mówcie, że wersja beta różni się aż tak od wersji ostatecznej. A tak na marginesie, skoro Randall pisał zapowiedź Cywilizacji III, to dlaczego nie pisał recenzji? Czyżby został odsunięty z powodu ostrej krytyki? Może zabrzmi to jakbym szukał teorii spisku, ale sądzę, że to co napisałem jest szczerą prawdą. Proszę o odpowiedź na mój list. Jeśli nie, to uznam to za poddanie się i przyznanie do winy.

Sir Lobo

Nie ma zasady mówiącej, że ta sama osoba powinna pisać zapowiedź i recenzję. Bardzo często jest wręcz odwrotnie. Zgadłeś, że Randall został odsunięty od pisania recenzji, ale w sposób więcej niż uczciwy, bo odsunął sam siebie :). Tak serio mówiąc, to po lekturze wielu postów na listach dyskusyjnych uznałem, że moje zdanie w dużym stopniu nie pokrywa się ze zdaniem większości graczy. Dlatego też o recenzję poprosiliśmy Artura Marciniaka, który pasjonuje się grami „cywilizacyjnymi" i któremu trzecia odsłona hitu Sida Meiera bardzo się spodobała.

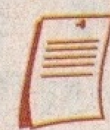


Proletariusze, łączcie się!

A teraz oberwiecie. Pytacie pewnie za co? Odpowiedź jest bardzo prosta. Chodzi mi o zdanie zamieszczone w dziale nowości nr 23 z 25 października 2001 roku. Cytuję: „ale w końcu każdy z nas musi utrzymać co najmniej jednego górnika i jednego rolnika". Zastanawiam się skąd u Was tyle niezrozumienia dla problemu milionów górników i rolników w Polsce. Te grupy zawodowe nie są niczemu winne.

Daniel B.

Oczywiście jest to pewne uproszczenie i żart. Jednak duża część kopalń przynosi horrendalne straty, które my wszyscy pokrywamy z podatków. Podobnie dzieje się w wypadku różnych deficytowych agencji rolnych, agencji restrukturyzacyjnych itp., rocznie marnujących nieprawdopodobne wręcz sumy. Tak się składa, że jestem zwolennikiem wolnego rynku i zadaję sobie pytanie, dlaczego powinienem z moich podatków płacić pensję górnikom? Wolałbym, żeby były one płacone z zysków za wydobyty węgiel. Czyż nie jest to logiczne?



Ukryta kamera



Wielogodzinna praca przed monitorem wysusza cerę. Aby temu zapobiec stosujemy okłady z gorących pieluch

Witajcie!

Jak miło. Agnieszka z Jackiem wyjechali na urlop, Randall chory – teraz nikt nie powstrzyma mnie przed rewanżem za ich podłe konkursy, oczernianie i docinki ;)

Niniejszym ogłaszam

Wielki konkurs komiksowy

Ponieważ tak znakomicie poradziliście sobie z moimi podobiznami oraz z kolażami w poprzednich konkursach, z pewnością dacie sobie radę również z narysowaniem komiksu. A oto zasady konkursu:

1. Prace powinny być formatu A4, dowolną techniką (mogą być czarno-białe lub kolorowe).

2. Do wyboru macie 2 tematy prac: „Agnieszka z Jackiem na nartach w Austrii" oraz „Chory Randall w łóżeczku".

3. Wasze prace oceniać będę osobiście, biorąc pod uwagę takie rzeczy jak spójność fabuły komiksu, jakość rysunków, pomysł na całość i dowcipność materiału. Mile widziane złośliwości, trafne karykatury i wszelkie inne elementy, które spowodują u Agnieszki, Jacka i Randalla atak padaczki oraz przepalenie zwojów w mózgu.

4. Na Wasze prace czekam do 20 marca. Pamiętajcie, by na odwrocie pracy napisać swoje imię, nazwisko oraz adres.

5. Wyniki konkursu zostaną ogłoszone w numerze 5/2002, który ukaże się około 12 kwietnia.

6. Najlepsze prace (po jednej z obydwu kategorii tematycznych) zostaną opublikowane w CLICKU. Ich twórcy zostaną uhonorowani atrakcyjnymi nagrodami, które na razie pozostaną niespodzianką.

Nie tylko gry

Jestem Waszym czytelnikiem od około roku i widzę, że Click staje się coraz lepszy. Mam jednak kilka pomysłów. Ponieważ, jak wiadomo, nie samymi grami żyje człowiek, to raz na 4 miesiące (trzy razy w roku) moglibyście zamiast płyty z pełną grą dać płytę z najnowszymi programami (shareware, freeware, może jakieś ciekawe demo), a na osłodę maniakalnym graczom dać parę demek gier lub jakieś dodatki (patche, mody, cheatery, dodatkowe bonusy... tyle tego na sieci). Uważam, że ten pomysł powinien spodobać się większości czytelników.

Miszcz

Oczywiście, że prawdziwy gracz żyje samymi grami. Potrzeby kulinarne zaspokaja mu Pizza Tycoon, interesujące życie seksualne prowadzi dzięki Lula: Virtual Babe oraz Rysiek na Wyspie Miłości, pieniądze zarabia w Monopoly Tycoon, poziom intelektulny podnosi dzięki Milionerom, a kondycję fizyczną szkoli w Mortal Kombat IV. Ba, nawet instynkt rodzicielski może zaspokoić kupując Creatures 2! A dlaczego w Clicku nie dajemy programów użytkowych? Odpowiedź jest prosta. Po pierwsze pel-

Na listy odpowiada: Jacek "Randall" Piekara

na wersja bardzo często zajmuje cały kompakt, a po drugie jest mnóstwo pism, które koncentrują się tylko na prezentowaniu użytkowych freewarów i sharewarów. Przypominam też, że w grudniu wydaliśmy Kalendarz Clicka, na którym znajdziesz kilkadziesiąt świetnych programów. Dema gier i inne „growe" atrakcje natomiast będziemy dawać, czego dowodem są płytki z poprzedniego i niniejszego numeru.



Dajcie Tolkiena...

Czy przewidujecie kolejne numery tego świetnego czasopisma, jakim był Click-Fantazja? Tylko trochę więcej o Tolkienie, mój ssskarbie. Zły Click, zły, że tak mało o Tolkienie dał... glum, glum.

Michau

Będzie sssporo o Tolkienie, mój skarbie, glum, glum. Zobaczyliśmy film i będziemy w dobrym Clicku dużo pisssać o naszym ssskarbie. I bardzo, ale to bardzo możliwe, że złe elfy nie przeszszkodzą nam już w wydaniu nassstępnej Fantazji, glum, glum.



Fantazja rządzi!

Click Fantazja to dzieło w dosłownym znaczeniu. Przeszliście samych siebie, gratulacje! Nie miałbym nic przeciwko częstszym takim niespodziankom. Trailer filmu Dungeos and Dragons wywołał u mnie prawdziwy szok, jednak mina mi zrzedła, jak dowiedziałem się, że film ten ma już rok i nie zobaczymy go w polskich kinach. Wiem, że nie was powinniemem o to pytać, ale: DLACZEGO?! Niech ja dorwę tych dystrybutorów! Jak mogli przejść obojętnie obok takiego hiciora, nawet jeśli nie prezentuje nic poza efektami i klimatem. Przecież jest tak dużo beznadziejnych filmów trafiających na nasze ekrany. A wracając do zawartości Clicka Fantazji, to wszystko było lux, oprócz tych cholernych Pokemonów. Jaki one mają związek z fantastyką? Równie dobrze mogliście zamieścić Kubusia Puchatka. Poza tym zamiast stron o samych Pokemonach mogliście też napisać o Dragonballu. Mimo to Click Fantazja dostaje ode mnie ocenę 9,5/10. Jeszcze raz gratulacje!

Wind

Dungeons&Dragons pewnie wielkim hitem kinowym by nie był, ale na pewno sporo jest filmów zarówno gorszych, jak i gorzej się sprzedających. A przy rodzimym Wiedźminie, D&D jest po prostu mistrzostwem świata! Natomiast co do Pokemonów, to z całą pewnością należą one do fantastyki. Tak jak Kubuś, Alicja, Frankenstein, Geralt, Dracula czy Predator. Po prostu, na fantastykę składa się ogromna liczba podgatunków, konwencji, czy rodzajów. Bardzo się cieszymy, że pomysł Fantazji wam się spodobał i jest całkiem prawdopodobne, że na łamach tego dodatku jeszcze się spotkamy!



Q&A

1. Czy będziecie dawali na płytce wszystkie gry po polsku?
2.Czy będziecie umieszczali szczegółowe opisy do gier przygodowych i fabularnych (na płycie lub w gazecie)?
3.Czy cena CLICKA! nie zwiększy się przez najbliższe miesiące?
4.Czy będziecie dawali pudełka na CD?

Sikora

1. Raczej tak, choć może się zdarzyć, że kupimy bardzo dobrą grę, która nie była lokalizowana. Czasami bowiem zachodni producent nie wyraża zgody na tłumaczenie programu.
2. Z całą pewnością. A do gier strategicznych będziemy publikować poradniki.
3. W dzisiejszej sytuacji gospodarczej Polski na takie pytanie po prostu nie można uczciwie odpowiedzieć. Bo co się stanie, jeżeli cena Euro skoczy do 4.5 złotych? Jednak wiemy jedno: nie ma żadnych planów podwyżki. CLICK! ma kosztować 6.50 i basta! Dodatki specjalne oraz okazyjne wydania CLICKA mogą być odrobinę droższe, ale wtedy z pewnością na pierwszy rzut oka będziecie wiedzieli dlaczego!
4. Nie, choćby dlatego, byśmy mogli dotrzymać obietnicy nie podnoszenia ceny.



Wyścigi są lepsze...

Hallo! Jestem waszym stałym czytelnikiem od samego początku ukazywania się pisma. Uważam, iż gra Speed Busters była po prostu super, natomiast Die by the Sword niezbyt dobra! Oczekiwałem po was czegoś równie dobrego jak Speed Busters, ale wierzę że się poprawicie. Cała gazeta natomiast jest super!

Konrad M.

No cóż, ja uważam Die by the Sword za znakomitą i oryginalną grę, pierwszy prawdziwy symulator walki mieczem, jaki został zrealizowany. Co ważne, gra zarówno daje możliwość uczestniczenia w fantastycznej i ciekawej przygodzie, jak i stoczenia wielu dziesiątków walk na arenie, gdzie możesz wybrać sobie dowolną postać. A w dodatku w specjalnym edytorze jesteś w stanie stworzyć własne sekwencje ciosów i potem ich używać. Tak więc radzę ci do tego programu wrócić i spróbować zagrać jeszcze raz.

Pamiętajcie, proszę, że każdy z nas ma inny gust. Gra, która dla jednej osoby jest absolutnie rządząca, dla innej może stanowić marną atrakcję... [Frogger]



Kilka pytań

Cześć, mam do was kilka pytań:
1.Jaka jest ulubiona gra Clickersa?
2.Proszę was, nie dawajcie do każdego numeru CLICKA! pełnych wersji gier. Dajcie czasem też jakieś programy.
3.Czy na jakiejś płycie CLICKA! moglibyście umieścić program do tworzenia mało skomplikowanych bannerów?

L@lus

1. Oo, to proste pytanie. Clickers najbardziej lubi Cosmic Mega Merciless Overkill Pro 3. Ale czasem gra też w Węża na swojej Nokii.
2. Pełną wersję gry będziemy dawać w każdym numerze CLICKA, ale w miarę możliwości będziemy starali się „dopychać" na płytkę dema, trailery i inne atrakcje.
3. Jeżeli więcej czytelników wyrazi takie życzenie, zapewne umieścimy na którejś z płytek taki program. Spróbuj zdobyć CD z kalendarza CLICKA – było tam mnóstwo freeware'ów.

Wydawnictwo H.Bauer Sp. z o.o.
ul. Motorowa 1
04-035 Warszawa
BAUER
www.bauer.pl

Dyrektor wydawniczy: Jerzy Szulwic
Koncepcja wydawnicza: Jerzy Szulwic, Tomasz Namysł
Redaguje zespół: Piotr Moskal (redaktor naczelny) tel. /0#22/ 517-02-47
Agnieszka Trzebska (sekretarz redakcji) tel. /0#22/ 517-01-94 (w godz. 9⁰⁰-17⁰⁰) fax /0#22/ 517-04-68 (non-stop)
Michał Cichy, Jacek Piekara
Dział graficzny: Jacek Goliatowski (kierownik działu) Marek Janowski, Wojtek Langner
Teksty w tym numerze: Krzysztof Adamczyk, Maciej Hajnrich, Artur Kowalski, Marcin Kułakowski, Marek Lenarcik, Grzegorz Młodawski, Maciej Ogiński, Aleksander Winciorek.
Adres do korespondencji: „CLICK!", skr. pocztowa 333, 04-026 WARSZAWA e-mail: click@click.pl
Dział reklamy: Katarzyna Jabłońska (dyrektor działu), Beata Desczyk, Beata Hentosz, Julia Poruczko tel. /0#22/ 517-02-58
Druk: Donnelley Polish American Printing Company, Kraków.

ISSN 1509-0558



UWAGA!

Przypominamy, że korespondencję od czytelników (listy, rozwiązania konkursów, itp.) należy wysyłać wyłącznie pod adres **„CLICK!", skr. pocztowa 333, 04-026 WARSZAWA lub e-mail: click@click.pl**



Firmy, instytucje oraz dystrybutorów gier i sprzętu prosimy o korzystanie z adresu **Redakcja CLICK! Wydawnictwo H.Bauer Sp. z o.o. ul. Motorowa 1 04-035 Warszawa**

Problem z RAM

Jestem mało doświadczonym użytkownikiem komputera. Peceta dostałem ponad rok temu (...) Z czasem komputer wydał mi się jakby czymś „zamulony". Przeżył już kilka, a nawet kilkanaście formatowań dysku i nic. To chyba wina sprzętu, a konkretnie RAM-u.
Miałem 64 MB, dokupiłem 128 MB. Niestety, po włożeniu kości komputer wydawał z siebie dziwne dźwięki, coś w stylu ...pipi...pi a monitor wcale nie reagował. Jedyne co udało mi się uzyskać, to akceptację 128 MB. Zostałem trzymając w ręku 64 MB. Nie wiem, co robić?

Sir_CrAcKeR

Ufff, niestety nie napisałeś nic więcej o swoim komputerze (jaka płyta, procesor, itp.). Bez tego wiele ci nie pomożemy. Wszystkie nowe płyty główne pozwalają na prawie dowolne łączenie modułów pamięci różnej wielkości. Jeśli jednak masz płytę starszego typu, może ona wymagać użycia modułów identycznej wielkości – np. tylko 64 MB, a nie 128 i 64 MB. Warto to sprawdzić przed dokonaniem zakupów.

$$$

Dysk szaleje!

Mam super-hiper-gigantyczno-destrukcyjny problem. Od jakiegoś czasu jedna z partycji na moim dysku (na której trzymam gierki) regularnie się wykrzacza, i to dosłownie. Kiedy instaluję nowy program, zamiast nazw katalogów pojawiają się dziwaczne krzaczki i nic nie da się z tym zrobić. Po restarcie kompa partycja (konkretnie jest to dysk logiczny, ale to chyba nie ma znaczenia) znika. Odzyskać ją można tylko z fdiska, ale pustą. Błagam o szybką pomoc.

Gremag

Objawy, które opisujesz, są dosyć niezwykłe. Pierwsze, co nam przychodzi do głowy, to... wirus. Koniecznie sprawdź swój komputer jakimś nowym programem antywirusowym. Warto by było też usunąć obie partycje z dysku, założyć jedną i spróbować popracować na takiej konfiguracji. Warto także dokładnie przeskanować dysk w poszukiwaniu tzw. bad sectorów. Jeśli okaże się, że jest ich sporo (a w szczególności jeśli znajdują się w boot sectorze) dysk możesz spisać na straty.

$$$

Martwy panel

Mam wielki problem (dla mnie jest on wielki). Gdy wchodzę do panelu sterowania i naciskam np. na Dodaj/Usuń programy to nic się nie dzieje i tak na wszystkim w panelu sterowania. Co się dzieje?

Bartiz

Takie obajwy (i nie tylko takie) są najczęściej efektem instalowania w Windows wszystkich programów, jakie wpadną w ręce użytkownika – zwłaszcza wszelkich dodatków i „ulepszaczy systemu" dostępnych na płytach dołączanych do czasopism komputerowych. I tak się zapewne stało tym razem: system został tak zapchany, że... zgłupiał. Przypuszczalnie nie obejdzie się bez instalacji na nowo Windows.

$$$

Ile za SDI?

Mam jedno pytanie: ile w TP S.A. kosztuje zainstalowanie SDI i ile płaci się abonamentu?

Mah

Koszty podłączenia SDI zależą od rodzaju zawieranej z TP S.A. umowy. Przy umowie na 24 miesiące płacisz 535 zł, przy umowie na czas nieokreślony 856 zł (czemu tak, a nie odwrotnie – nie wiemy). Miesięczne opłaty to 139 zł (abonament SDI) oraz minimum 28 zł (abonament „oszczędny" za telefon – uwaga, drogie rozmowy!).

$$$

Ile mam RAMu?

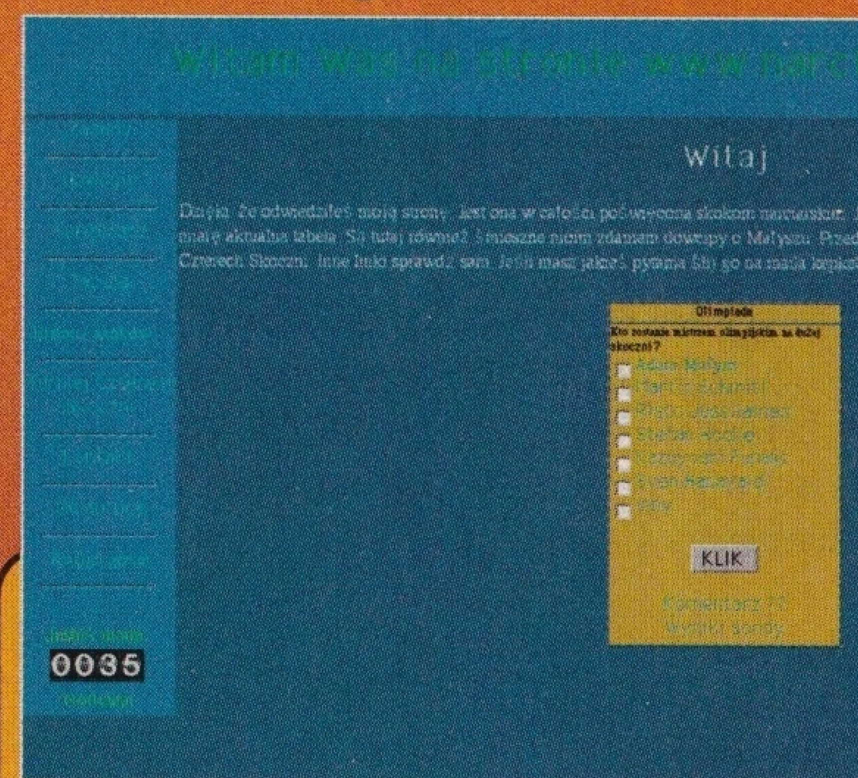
Chciałbym prosić Was o pomoc – mam problem, nie duży, ale bardzo dokuczliwy. Mam w swoim komputerze zainstalowane 128 MB RAM, a kiedy wybiorę „właściwości" mojego komputera, to pokazuje mi, że mam 127 MB RAM. A jak zajrzę do właściwości DirectX, to pokazuje mi, że mam 126 MB RAM. Co mam zrobić, żeby pokazywało mi wszędzie i zawsze 128 MB RAM?

Originalsebo

Twój problem jest nierozwiązywalny. Ale nie masz co się martwić, z komputerem jest wszystko w porządku. Po prostu różne programy różnie obliczają ilość dostępnej pamięci. Biorąc pod uwagę, że 1 MB to 1024 kB, to moduł pamięci 128 MB ma 1024x128, co daje... 131072 kB. A przecież mówimy 128 MB! Faktyczną ilość pamięci komputer pokazuje przy starcie, choć w zależności od BIOS-u też może tę wielkość zaokrąglić w dół lub górę. Ale to nie jest powód do zmartwienia, wszystko jest w porządku.

Wasze strony WWW

Odkąd Adam Małysz zaczął wygrywać kolejne konkursy skoków, ta dyscyplina stała się popularna w naszym kraju. Nic więc dziwnego, że zaczęły także powstawać strony www poświęcone skokom narciarskim. Prezentowana obok witryna traktuje właśnie o nich. Niestety, o ile pod względem treści nie mamy większych zastrzeżeń (choć wiadomości mogłoby być troszkę więcej), to strona graficzna prezentuje się dość nieefektownie. Niestety, czasy stron czysto tekstowych odchodzą w zapomnienie – autor powinien mieć to na uwadze...



www.narciarskie.prv.pl

nasza ocena tej strony: 3+

NA CO ZWRACAMY UWAGĘ OCENIAJĄC STRONY?
- Poprawne działanie stron (Netscape oraz Internet Explorer)
- Poprawne działanie stron na PC oraz Macintoshu
- Czytelność strony, łatwość poruszania się, wygląd
- Treść strony, ilość informacji

$$$

Nie nagrywa!

Kupiłem sobie mikrofon Zoltrixa. Podłączam go do gniazda na płycie głównej (Mainboard coś tam, ze zintegrowaną kartą muzyczną). Według instrukcji muszę użyć gniazda na samym dole, poniżej oznaczonego Audio. No i nic. Windows nie rejestrują w ogóle dźwięku. Nic nie działa. Co mam zrobić?

El Minister

Piszesz „Mainboard coś tam"... To trochę za mało informacji. Nie napisałeś, czy masz dodatkowo osobną kartę dźwiękową – to też ważne. Przyczyn nie nagrywania dźwięku może być kilka. Najczęstszą jest... wyłączenie lub wyciszenie wejścia mikrofonu w „Regulacji głośności" – „Opcje" – „Właściwości" - „Ustaw głośność dla... > Nagrywania". Inna możliwość, to nieprawidłowe zainstalowanie sterowników lub konflikt z drugą kartą dźwiękową.

$$$

Aktualizacja BIOS-u

Czy jest możliwa aktualizacja BIOS'u i jak to zrobić? Czy mogę w ten sposób uszkodzić płytę główną? Czy da się sprawdzić, czy jakaś osoba ma mnie w swojej książce adresowej?

Aleks.Z

Aby zaktualizować BIOS potrzebujesz odpowiedni program (dołączany wraz ze sterownikami do płyty), nowy plik z BIOSem (np. ze strony WWW producenta) oraz dyskietkę startową. Komputer trzeba wystartować w trybie DOS i uruchomić program aktualizujący. Opis tej procedury znajdziesz w instrukcji płyty. Płytę można uszkodzić wczytując zły BIOS, albo przerywając proces aktualizacji. Jest to ogólnie zadanie dość ryzykowne i polecane doświadczonym użytkownikom.
Na odległość nie da się sprawdzić, czy jesteś w czyjejś książce adresowej. Niestety...

SZUKASZ POMOCY?

Masz problem ze sprzętem? Spróbujemy ci pomóc. Jednak zanim wyślesz do nas list lub e-mail, przeczytaj poniższe zasady udzielania odpowiedzi na listy w tym dziale.
- **Nie zapomnij napisać, jakiego systemu używasz i jaka jest konfiguracja twojego komputera (procesor, płyta główna, karta graficzna i dźwiękowa)**
- **Koniecznie podaj swój adres (listy) albo e-mail zwrotny**

Na listy nie spełniające wymienionych warunków nie odpowiadamy!

NOWY ADRES REDAKCJI CLICK!

Od 1 grudnia 2001 uległ zmianie adres naszej redakcji i całego wydawnictwa.
Redakcja CLICK! – Wydawnictwo H. Bauer, ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa, IV piętro
Nie zmieniają się natomiast numery telefonów do redakcji, bez zmian pozostaje także adres korespondencyjny (na który przysyłacie np. rozwiązania konkursów).

Na listy odpowiada: R.J. „Yackoo". Redakcja zastrzega sobie prawo do dokonywania skrótów w cytowanych listach. Korespondencja zawierająca treści uznane ogólnie za wulgarne, nie będzie publikowana.

Microsoft Windows XP

Czy chcesz stać się szczęśliwym posiadaczem najnowszego systemu operacyjnego Microsoftu? Weź udział w naszym konkursie – odpowiedz na proste pytanie i wygraj Windows XP!

Co oznacza rozszerzenie XP w nowych Windows?

ZASADY UDZIAŁU W KONKURSIE

1. Na odpowiedzi czekamy do końca lutego
2. Zgłoszenia przysyłajcie **wyłącznie na adres e-mail: konkursy@click.pl**
3. W losowaniu wezmą udział tylko e-maile z tytułem wiadomości **WINDOWS XP**.
4. Uwaga! Nie wysyłajcie więcej, niż jedno zgłoszenie na osobę – pozostałe wiadomości nie wezmą udziału w losowaniu.
5. Nie zapomnijcie podać swojego adresu zamieszkania!

100x GORASUL

Chcesz wygrać jedną z 100 gier GORASUL? Teraz jest to wyjątkowo łatwe! Wystarczy, że odpowiesz na pytanie:

Skąd pochodzą autorzy GORASULA?

A: Niemiec C: Mali

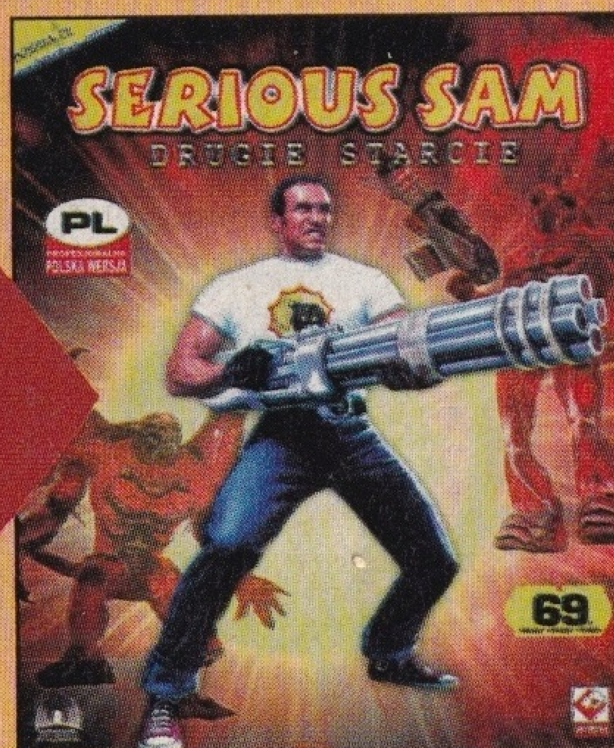
B: Kazachstanu D: Peru

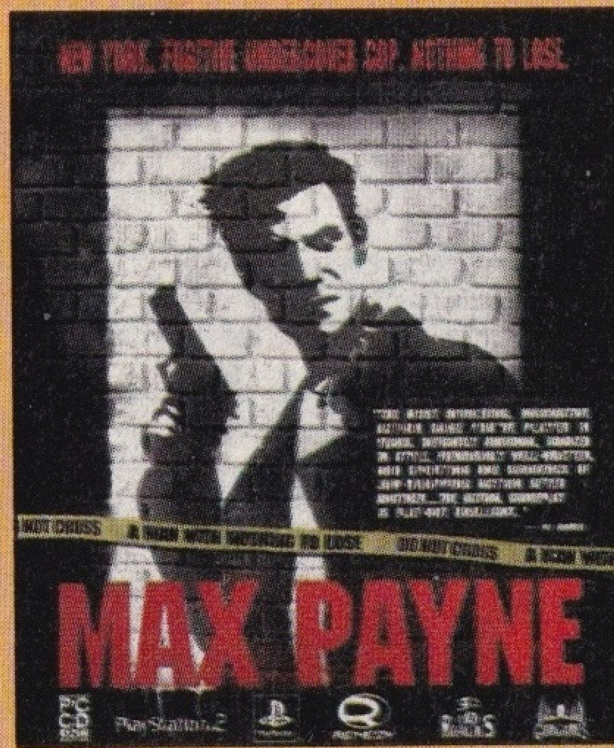
ZASADY UDZIAŁU W KONKURSIE

1. Na odpowiedzi czekamy do końca lutego
2. Zgłoszenia przysyłajcie **pocztą** (adres w stopce na stronie 78) lub na adres e-mail: **konkursy@click.pl**
3. W losowaniu wezmą udział tylko i wyłącznie kartki pocztowe zawierające kupon konkursowy znajdujący się na dole tej strony lub e-maile z tytułem wiadomości **GORASUL**.
4. Uwaga! Osoby wysyłające e-mailem więcej niż jedno zgłoszenie – w losowaniu weźmie udział tylko jedna wiadomość! Pozostałe zostaną skasowane.
5. Nie zapomnijcie podać swojego adresu zamieszkania!

Zwycięzcy konkursów z nr 2/2002

EXTRA NAGRODY W KONKURSIE INTERNETOWYM







★ **Konkurs internetowy – gry SERIOUS SAM, MAX PAYNE lub TWIERDZA otrzymają:** Paweł Tobiasz z Łęcznej; Andrzej Pietrzkiewicz z Gdańska-Wrzeszcza; Mirosław Zieliński z Chorzowa; Sebastian Starzec z Lubina w woj. dolnośląskim; Tomasz Paluchowski z Wrocławia; Kamil Krupka z Siedlec; Adrian Płaszczykowski z Ostrowa Wielkopolskiego; Janusz Szwejkowski z Pruszkowa; Krzysztof Karwala z Krakowa; Kacper Jóźwiak z Warszawy; Łukasz Bączek z Góry Kalwarii; Damian Kaczmarczyk z Sosnowca; Jan Chlebny z Łodzi; Rafał Borowski ze Skórcza; Krzysztof Lipiec z Lublina; Łukasz Piłatowicz z Włocławka; Arkadiusz Grzejdziak z Lutomierska; Jakub Stachowiak z Poznania; Paweł Moskal z Kolbuszowej; Rafał Grzelak z Warszawy; Michał Ferfet z Chodzieży; Paweł Wojtecki z Mietkowa, woj. dolnośląskie; Dariusz Jambrożek z Lublina; Adam Białoń z Mysłowic; Paweł Michoń z Nowej Rudy; Norbert Witak z Lublina; Łukasz Kozioł ze Szczucina; Łukasz Myszyński z Białej Prudnickiej; Weronika Kuśnierz z Krakowa.

★ **TOP-20 nr 1/02– zwycięzcą jest:** Jonasz Kita z Libiąża, woj. małopolskie

★ **TOP-20 nr 2/02:** Artur Mazurek z Wołomina

★ **Konkurs SYMANTEC – nagrody dostaną:** Sebastian Bujak z Gorzowa Wlkp.; Jacek Kania z Gdyni; Remigiusz Jessel z Nowej Wsi Wielkiej; Marcin Jaworski z Dąbrowy Górniczej; Bartosz Kwiatkowski ze Słupcy; Mariusz Dygant z Czechowic-Dziedzic; Jacek Pietrzyk z Chybia; Łukasz Piecek z Łodzi.

Gratulujemy!

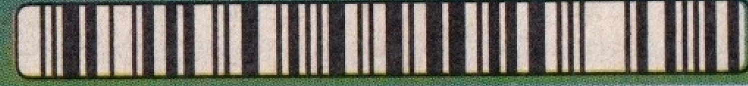
Kupon konkursowy GORASUL



Kupon konkursowy Windows XP

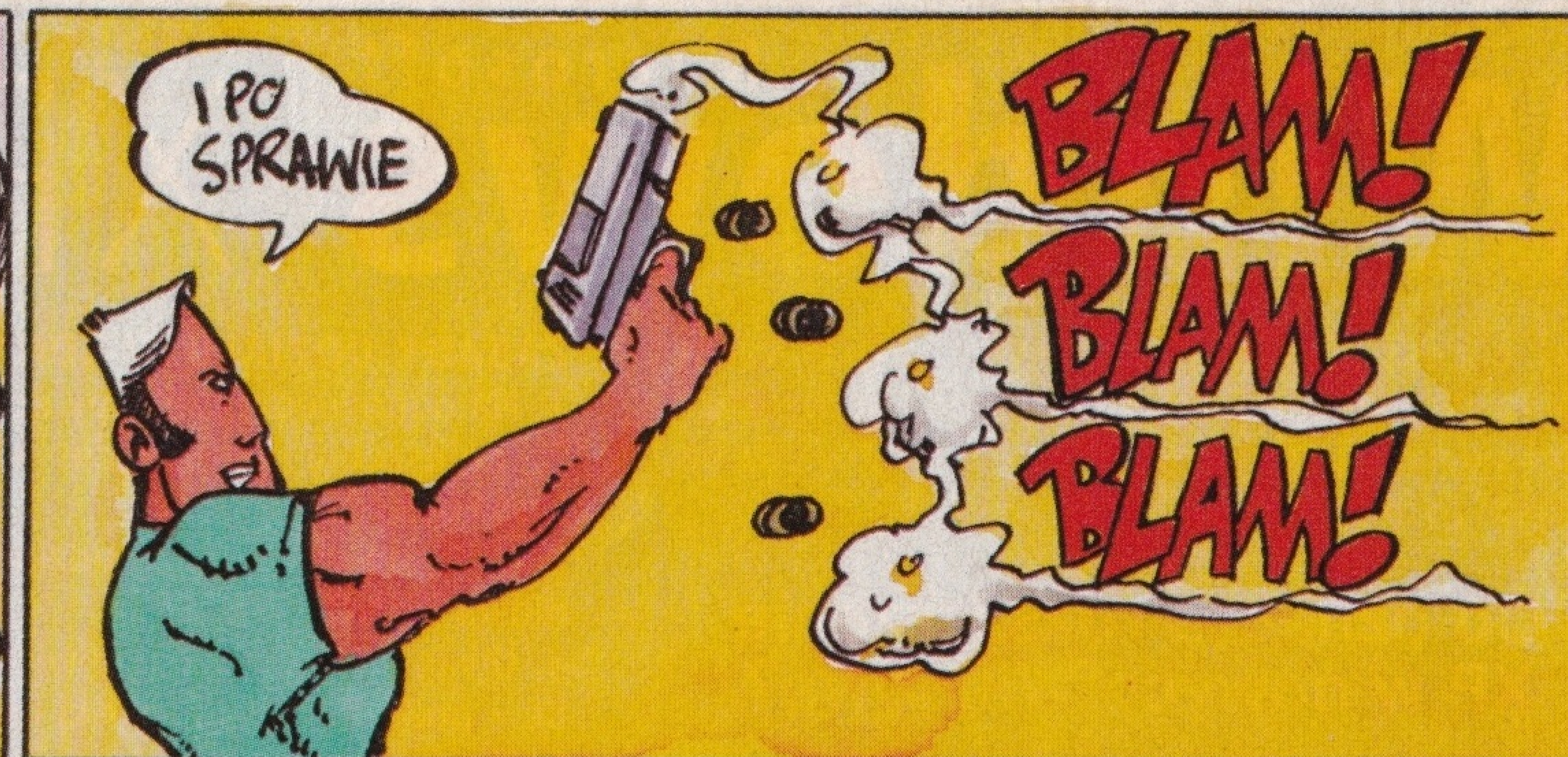


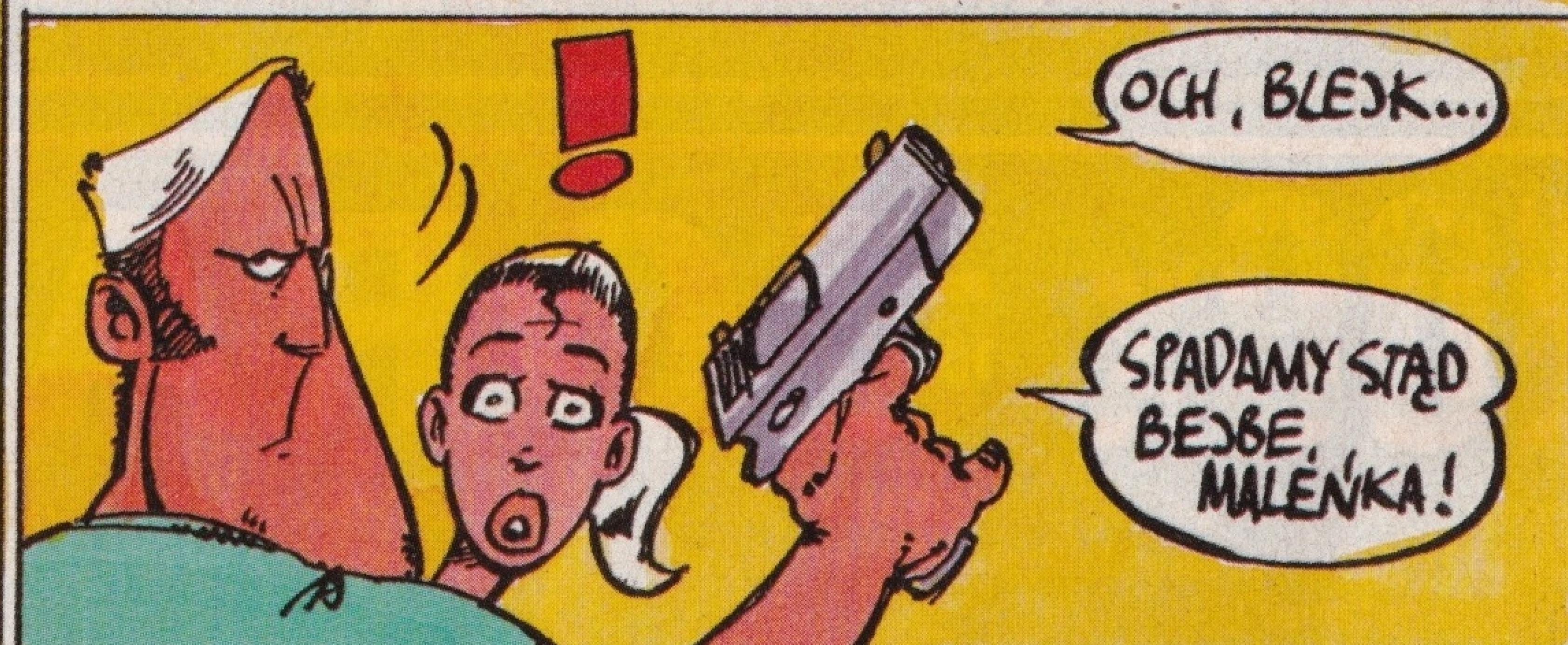
Kupon konkursowy TOP-20

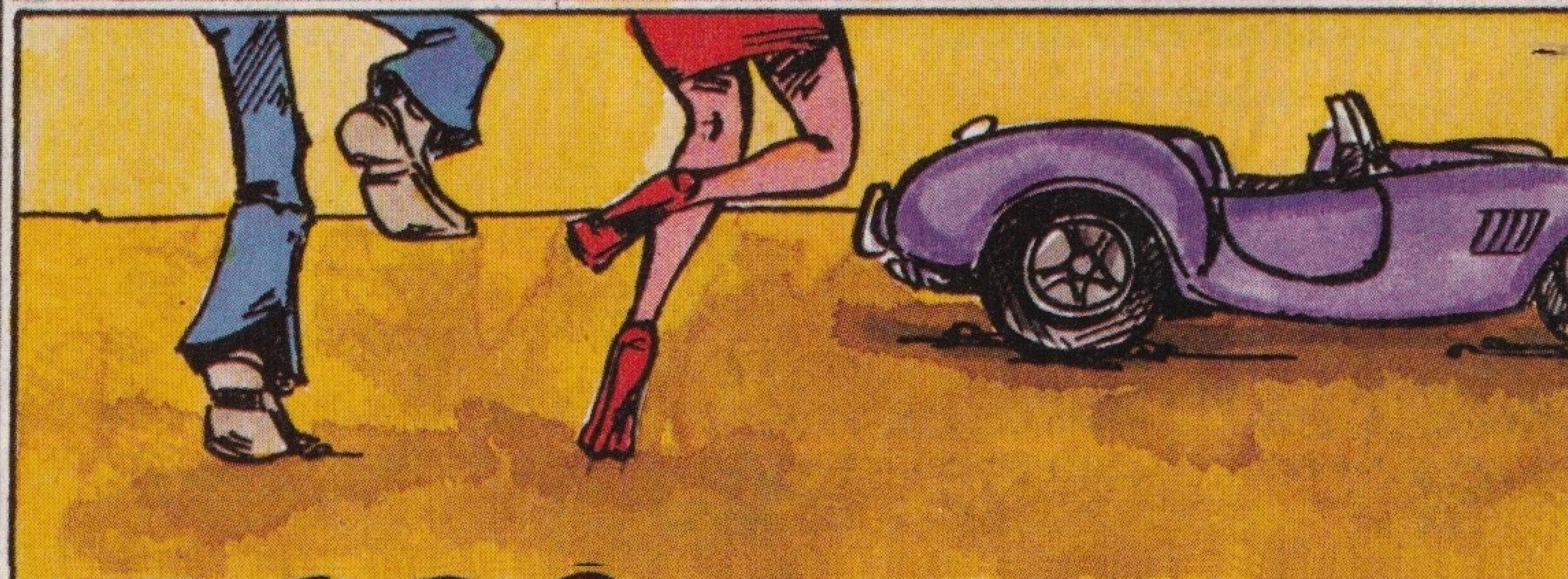


CLICKERS & PRZYJACIELE

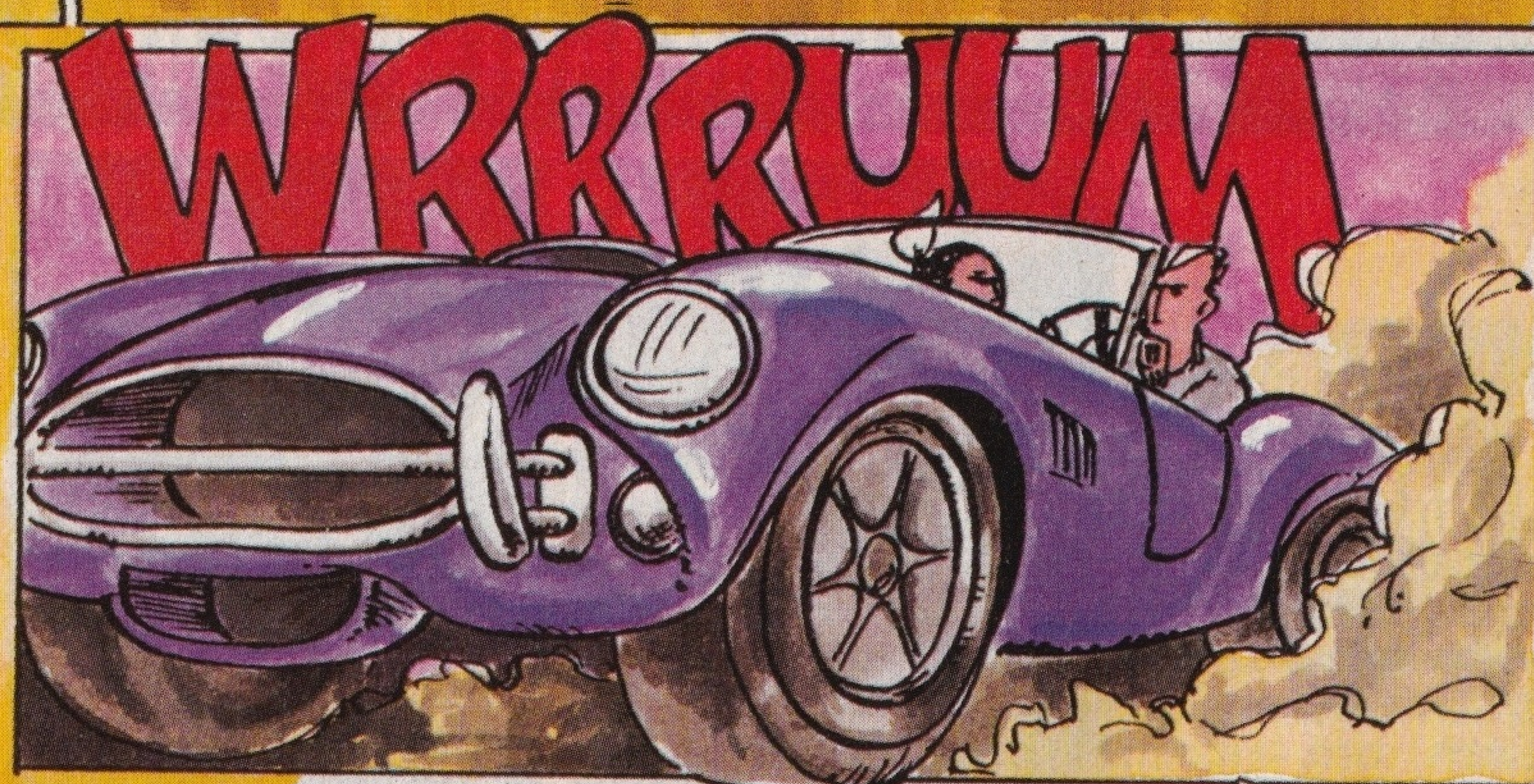


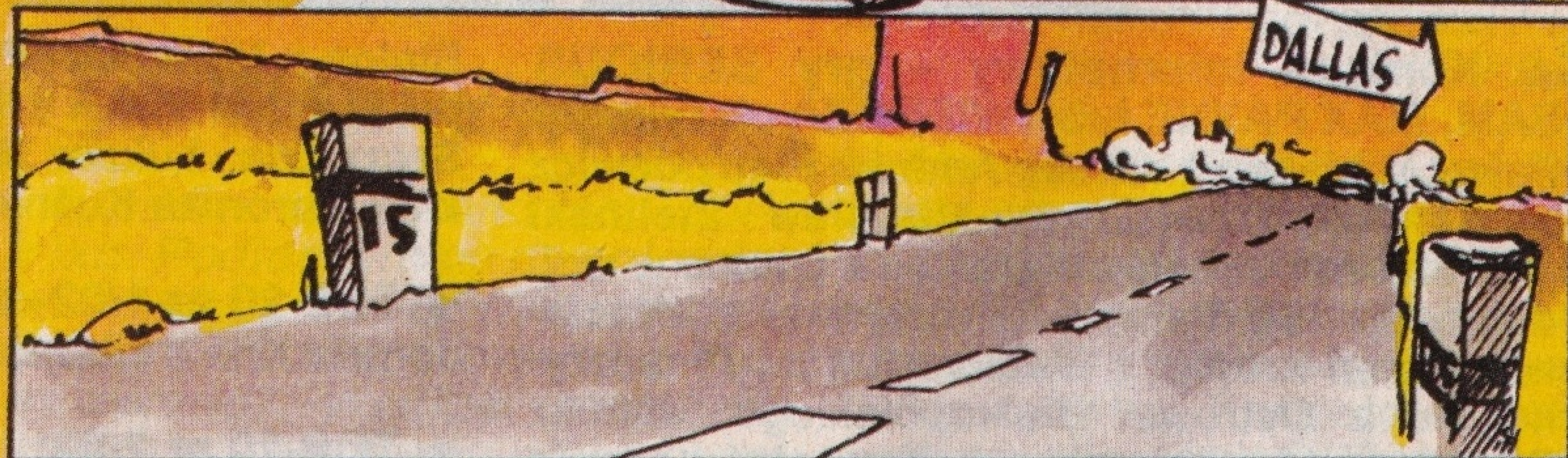


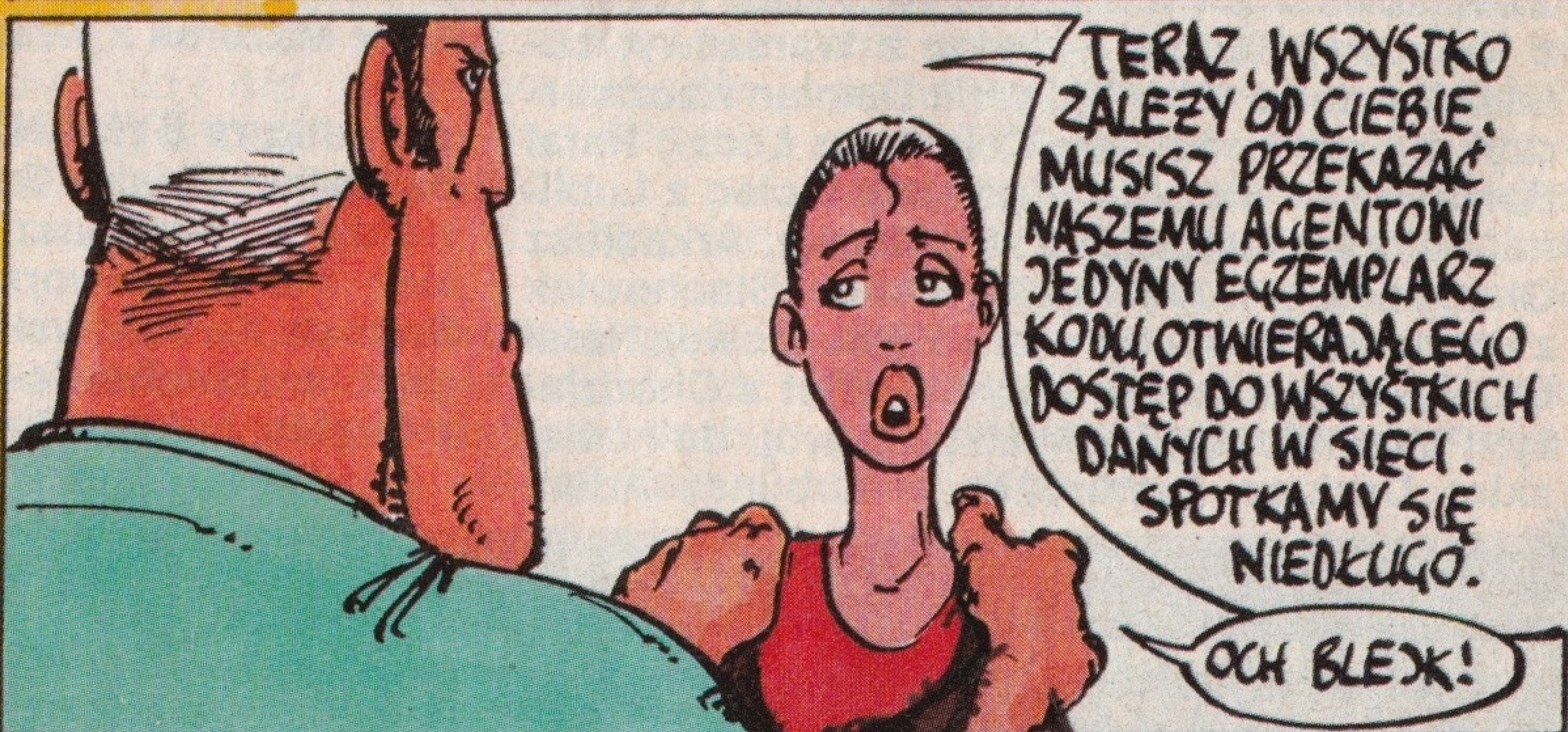












rys. Marcin Kułakowski

PSST! BEJBE, MALEŃKA

WSZYSTKO ZGODNIE Z PLANEM?

TO NIESAMOWITE JESTEŚ CUDOWNY

CO TY PLECIESZ? ODDAŁAŚ KOD?

OCHH...

EJŻE! KIM JEST TEN KOLEŚ?!

OD KIEDY CIEBIE POZNAŁAM, NIE ISTNIEJĄ DLA MNIE INNI MĘŻCZYŹNI

NO CÓŻ... OCHRONA!

JESZCZE TU WRÓCĘ! TEN KOD NIE MOŻE SIĘ DOSTAĆ W NIEPOWOLANE RĘCE!

O CZYM ON MÓWIŁ?

O JAKIMŚ KODZIE, OTWIERAJĄCYM DOSTĘP DO WSZYSTKICH INFORMACJI W SIECI. CHYBA CI GO ODDAM, BO I TAK ZAPOMNIAŁAM CO MIAŁAM Z NIM ZROBIĆ...

FUN

Powszechnie wiadomo, że na wiosnę ludzie miewają szalone pomysły. Jak widać, nie tylko ludzie...







Okładka do MDK - wytnij delikatnie wzdłuż białej linii i umieść w pudełku na płytę CD

CZEKASZ NA NAPRAWDĘ WIELKIE WYDARZENIE?

HEROES IV
OF MIGHT AND MAGIC®

Tylko w Polsce gra
Heroes™ of Might & Magic® IV
będzie wydana w wyjątkowym, ekskluzywnym zestawie. W jego skład wejdą:

- **Heroes™ of Might & Magic® I**
- **Heroes™ of Might & Magic® II**
  w ekskluzywnym pudełku DVD,
  obie gry w polskiej wersji językowej!
- **Heroes™ of Might & Magic® IV**
  w ekskluzywnym pudełku DVD w polskiej wersji językowej

W sumie 3 fantastyczne gry w rewelacyjnie niskiej cenie 99,90 PLN!

Jesteś znudzony przeciętnymi grami komputerowymi? Od lat czekasz na coś naprawdę genialnego? Twoje marzenia, już wkrótce spełnią się! Przygotuj się na Heroes™ of Might & Magic® IV - kontynuację kultowej gry strategicznej! Zbuduj olbrzymie armie złożone z najstraszniejszych bestii. Zdobywaj nowe zamki i surowce niezbędne do ich rozwoju. Eksploruj najbardziej tajemnicze zakątki niesamowitej krainy Mocy i Magii. Wyrusz na poszukiwania skarbów i artefaktów. Naucz się najbardziej potężnych czarów z pięciu szkół magii. Przenieś się fantastyczny świat magii, niebezpiecznych przygód i przerażających bestii!



Rzuć swojego bohatera do bezpośredniej walki!



Poznaj sekrety sześciu całkowicie nowych typów miast.



Podziwiaj nową, niezwykle szczegółową grafikę!

PREMIERA JUŻ WKRÓTCE !

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com.pl

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE
CD PROJEKT

www.cdprojekt.info
TWOJE ŹRÓDŁO INFORMACJI

3DO™

NEW WORLD COMPUTING®

WIĘCEJ INFORMACJI O GRZE:
http://heroes.cdprojekt.com

Gra Polecana Przez:
wp.pl
gry.wp.pl

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
CD PROJEKT